Tot.444

E3乱斗大盘点，谁才是真正的MVP？！

游戏机实用技术

VGTime

E3 2018

176页特刊

大吉大利，E3竞技

猛料频出，佳作满地

· 现场试玩 · 展台 SHOW
· 发布会解析 · E3 游记

赛博朋克 2077& 对马岛之魂 & 战神
制作人专访

攻略透解

苍翼默示录 交叉组队战

73款
展出游戏
大集合

ULTRA CONSOLE GAME

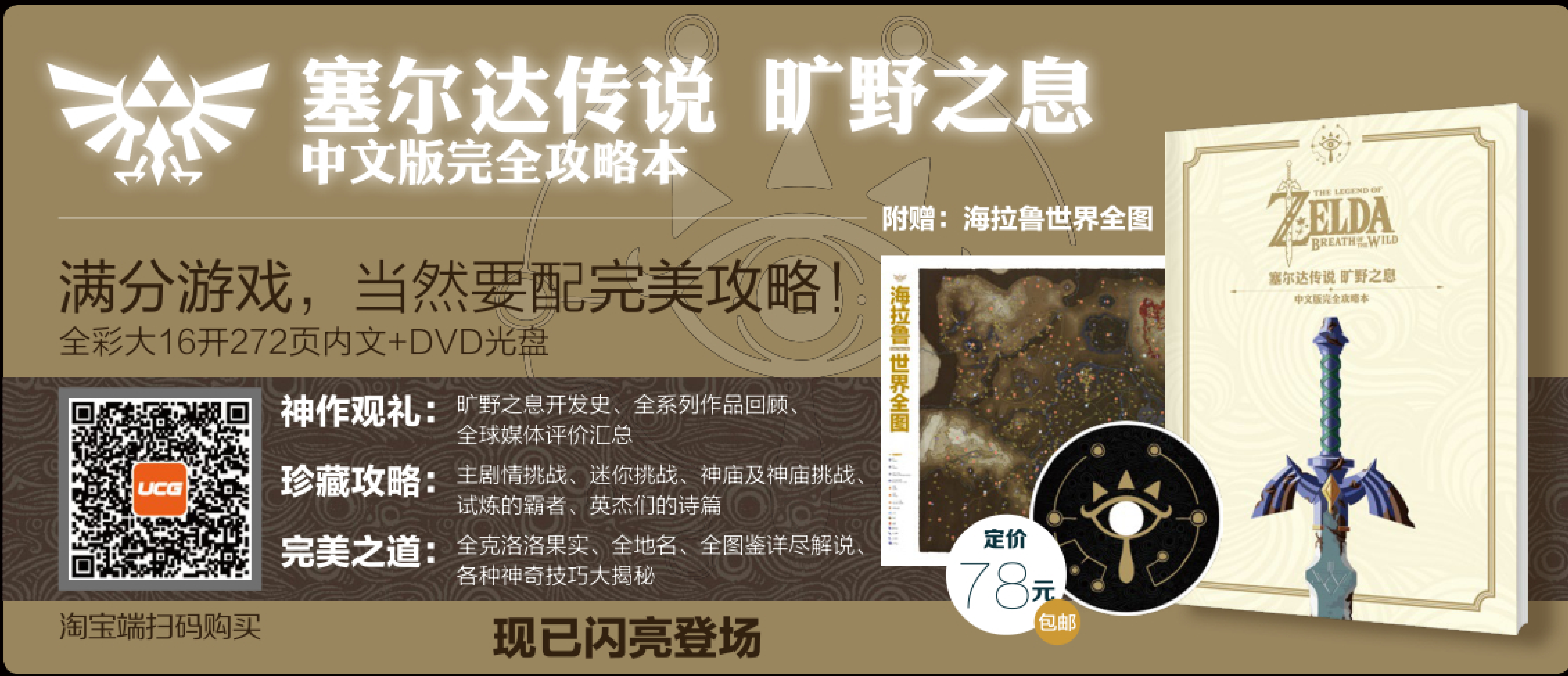
编辑非常荐

说谎公主与盲眼王子
传奇法师



附赠
鬼泣5 & 尼尔
精美海报

2018.6B
定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006


塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场
定价 78元 包邮
海拉鲁世界全图
ZELDA BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本


一本能看
一整年的游戏书！
GUINNESS WORLD RECORDS 2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端扫码购买 淘
定价 88元 包邮


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』官方中文版
定价 228元
现已登场
淘宝端扫码购买

TV GAME半月刊
2018.6B



©CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT

总第444期

COVER STAFF
封面用图：赛博朋克2077
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　　管：甘肃省科学技术协会
出　　　版：游戏机实用技术杂志社
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电 话 / 传 真：0931-8668378 8659190 8496387
电 子 邮 箱：ucg@ucg.cn
广 告 邮 箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执 行 主 编：王伊浩
执行副主编：王梓
印 务 总 监：肖明友

责 任 编 辑：黄曦帆 吴昊
广 告 总 监：刘芳

编　　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174 67675434
组　　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　　阅：全国各地邮局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2018 年 6 月 16 日
定　　　价：人民币 28.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P117
三日月的洛杉矶战报



P133
苍翼默示录 交叉组队战



P152
传奇法师

特刊钜献

大吉大利，E3竞技，猛料频出，佳作满地
E3 2018综合报道

004 准备跳伞——73款参展正GAME，E3看个遍！
010 吃鸡精英——亮点大作如云，是买买买还是败败败？！
潜力选手——还有很久才卖，但烙的饼会香飘下世代！
067 微软新作集锦
074 索尼新作集锦
075 任天堂新作集锦
086 第三方厂商新作集锦
战队详析——画饼还是年内卖？厂商发布会仔细谈！
093 EA：有头有尾但“E堆年货”的尬秀
097 微软：50款佳作横扫全场“微风堂堂”
106 Bethesda：“贝受期待”然而有太多的等待
110 育碧：不出所料的“精彩育告”
113 索尼：理索当然的“独占走尼”
117 现场直播——E3展台四处逛，三日月的洛杉矶战报！
127 赛后总结——E3乱斗大盘点，谁才是真正的MVP？！

游见识
PREVIEW & REVIEW

131 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
133 苍翼默示录 交叉组队战
146 软硬兼施SP
148 游戏进行时
编辑非常荐
150 说谎公主与盲眼王子
152 传奇法师

游深度
CULTURES OF GAMER

156 VR乐园
158 游朝忆日
160 游戏兵工厂
165 蒸汽时代
168 读编往来
172 小编寄语
175 新作发售表

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

八道旅人 视频
宝可梦 探险寻宝 131
苍翼默示录 交叉组队战 133
传说法师 131 152
火焰之纹章 风花雪月 视频
说谎公主与盲眼王子 132 150
异度神剑2 148

PS4

苍翼默示录 交叉组队战 133
传说法师 131 152
对马岛之魂 视频
辐射76 视频
鬼泣5 视频
毛线小精灵2 132
Anthem 视频
说谎公主与盲眼王子 132 150
王国之心III 视频
只狼 视频

PSV

说谎公主与盲眼王子 132 150

XOne

传说法师 131 152
辐射76 视频
鬼泣5 视频
毛线小精灵2 132
Anthem 视频
王国之心III 视频
只狼 视频

E3部分的游戏索引详见下页

游戏月旦评
5 月份游戏评测

特别收录
《对马岛之魂》E3 2018 游戏实际演示

444期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE









特别收录

最上游
5月份游戏评测

《对马岛之魂》
实际游戏演示

E3 2018
展前发布会预告汇总

新作影像集锦

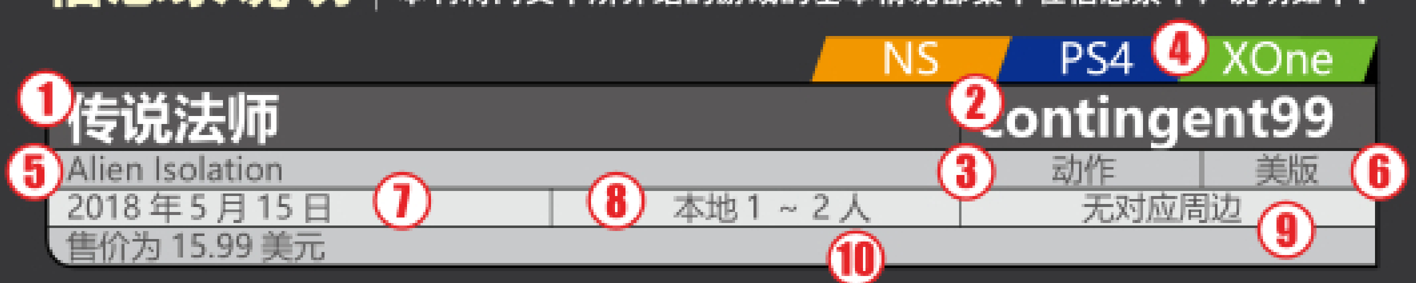
鬼泣 5
王国之心 III
Anthem
辐射 76
只狼
火焰之纹章 风花雪月
八道旅人

电影前线

无敌破坏王 2
小飞象

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

INDEX【索引】

PS4

Anthem	45
COD 黑色行动4	92
FIFA 19	88
JUMP战队	48
NBA LIVE 19	88
The Quiet Man	87
巴比伦陷落	87
碧海黑帆	92
刺客信条 奥德赛	14
地铁 流亡	91
对马岛之魂	58
辐射76	24
孤独之海	88
怪物猎人 世界	86
鬼泣5	18
胡闹厨房2	85
乐高 DC超级反派	90
麦登NFL 19	88
漫威蜘蛛侠	74
命运2 遗落之族	89
全境封锁2	42
仁王2	74
荣耀战魂 烈火行军	92
赛博朋克2077	10
杀手47 2	90
神界 原罪II	89
生化危机2 重制版	20
死或生6	89
死亡搁浅	60
王国之心III	28
往日不再	74
消逝的光芒2	91
星链 阿特拉斯之战	75
战地5	38
正当防卫4	87
只狼	26
最后生还者II	64
最终幻想14	86

NS

FIFA 19	88
八道旅人	86
超级马力欧派对	78
恶魔机甲	75
胡闹厨房2	85
火焰之纹章 风花雪月	54
精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘/伊布	82
卡卡颂	90
乐高 DC超级反派	90
前进吧！奇诺比奥队长	80
忍者拉	75
任天堂明星大乱斗 特别版	52
杀手皇后 黑	75
我的朋友佩德罗	91
星链 阿特拉斯之战	75
异度神剑2 黄金之国伊拉	76

Xbox One

Anthem	45
COD 黑色行动4	92
FIFA 19	88
JUMP战队	48
NBA LIVE 19	88
Tunic	67
碧海黑帆	92
刺客信条 奥德赛	14
地铁 流亡	91
辐射76	24
孤独之海	88
怪物猎人 世界	86
光环 无尽	69
鬼泣5	18
胡闹厨房2	85
极限竞速 地平线4	50
精灵与萤火	70
乐高 DC超级反派	90
麦登NFL 19	88
命运2 遗落之族	89
全境封锁2	42
荣耀战魂 烈火行军	92
赛博朋克2077	10
杀手47 2	90
神界 原罪II	89
生化危机2 重制版	20
死或生6	89
王国之心III	28
消逝的光芒2	91
星链 阿特拉斯之战	75
战地5	38
战争机器5	68
正当防卫4	87
只狼	26

E3

2018 综合报道

大吉大利，E3竞技，猛料频出，佳作满地

虽然近几年 E3 都在展前被各种爆料，但今年爆料党显得特别来势汹汹，各种大作不是被零售商坑爹，就是被媒体提前摸清了底细，于是厂商们不得不提前公布自己的神秘大作，最后搞得 E3 更像是个大型预告片观影会。

当时就有玩家在社交媒体上笑称，E3 就像是一场《绝地求生》里的“大逃杀”，数十款游戏作品同场竞技，最后没有被泄密的那一个就是最后的赢家。

我们对此深以为然，所以本次的 E3，我们就以“吃鸡”为主题，用这款流行游戏当中的要素和形式，来向大家呈现本次 E3 的种种精彩之处。

而无论你们心目中是哪一款作品最后吃到了鸡，真正的赢家自然还是我们这些为 E3 狂欢的玩家，所以在大家翻开下一页时，还请让我们用一句最具“吃鸡”感觉的口号来欢迎你们！

WINNER, WINNER, HARDCORE GAMER! WELCOME TO THE E3 BATTLE ROYALE!

文：稀饭

LET'S BEGIN!

73 款参展正 GAME E3 看个遍！

2018

7月 JULY



7/13/2018 NS

八道旅人



7/13/2018 3DS NS

前进吧！奇诺比奥队长

8月 AUGUST



8/7/2018 NS PS4 XOne

胡闹厨房 2



8/10/2018 PS4 XOne

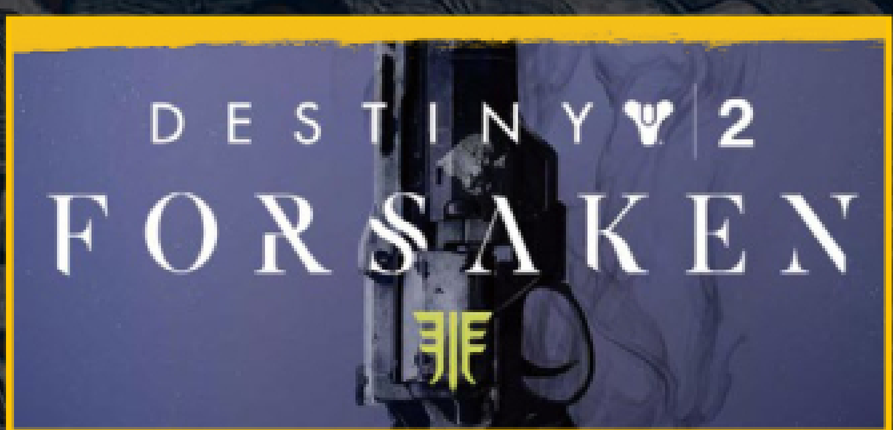
少数幸运儿



8/31/2018 PS4 XOne

神界 原罪Ⅱ

9月 SEPTEMBER



9/4/2018 PS4 XOne

命运 2 遗忘之族



9/7/2018 PS4

漫威蜘蛛侠



9/7/2018 PS4 XOne

NBA LIVE 19



9/14/2018 PS4 XOne

古墓丽影 暗影



9/27/2018 PS4 XOne

噬血代码



9/28/2018 NS PS4 XOne

FIFA 19

10月 OCTOBER



10/2/2018 XOne

极限竞速 地平线 4



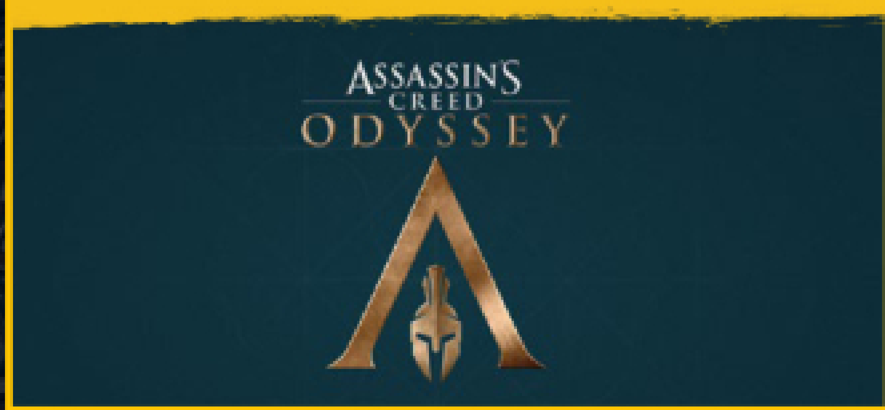
10/4/2018 NS PS4 XOne

洛克人 11



10/5/2018 NS

超级马力欧派对



10/5/2018 PS4 XOne

刺客信条 奥德赛



10/12/2018 PS4 XOne

COD 黑色行动 4



10/16/2018 PS4 XOne NS

乐高 DC 超级反派



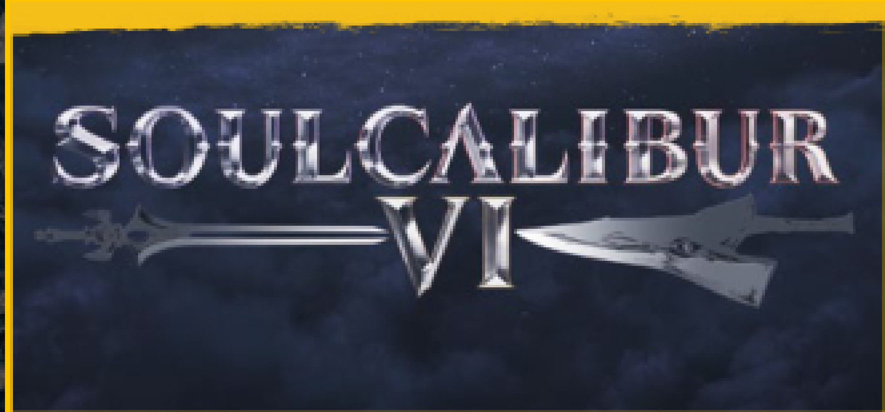
10/16/2018 NS PS4 XOne

星链 阿特拉斯之战



10/19/2018 PS4 XOne

战地 5



10/19/2018 PS4 XOne

灵魂能力VI



10/23/2018 NS/PS4/Wii/Wii U/X360/XOne

舞力全开 2019

11月 NOVEMBER



11/9/2018 PS4 XOne

双重镜影



11/13/2018 PS4 XOne

杀手 47 2



11/14/2018 PS4 XOne

辐射 76



11/16/2018 NS

精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘 / 伊布

12月 DECEMBER



12/4/2018 PS4 XOne

正当防卫 4



12/7/2018 NS

任天堂明星大乱斗 特别版

2018年内 IN 2018



2018年秋 PS4 XOne

TRANSFERENCE



2018年冬 NS PS4 XOne

宵星传说 重制版



2018年冬 NS

卡卡颂



2018年内 PS4

离乡人



2018年内 NS

杀手皇后 黑

2019

1月 JANUARY



1/25/2019 PS4 XOne

生化危机 2 重制版



1/25/2019 PS4 XOne

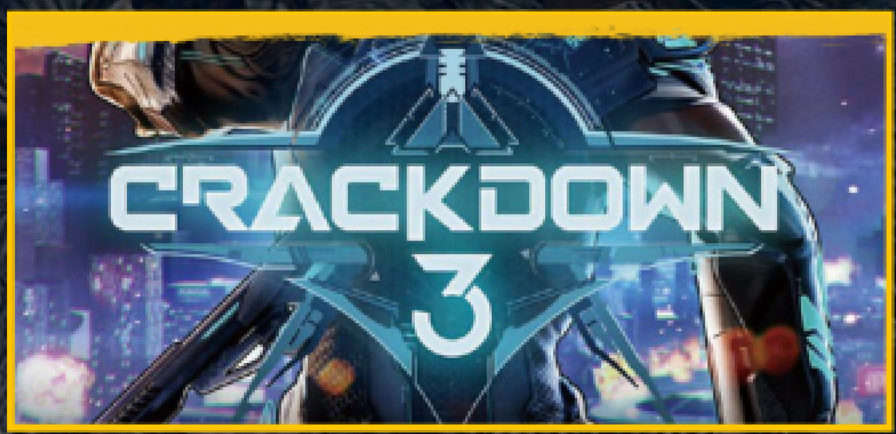
王国之心Ⅲ

2月 FEBRUARY



2/22/2019 PS4

往日不再



2/22/2019 XOne

除暴战警 3



2/22/2019 PS4 XOne

Anthem



2/22/2019 PS4 XOne

地铁 流亡



2/?/2019 PS4 XOne NS

特技摩托 崛起

3月 MARCH



3/15/2018 PS4 XOne

全境封锁 2

2019 年内 IN 2019



2019 年春 PS4 XOne

鬼泣 5



2019 年春 NS

火焰之纹章 风花雪月



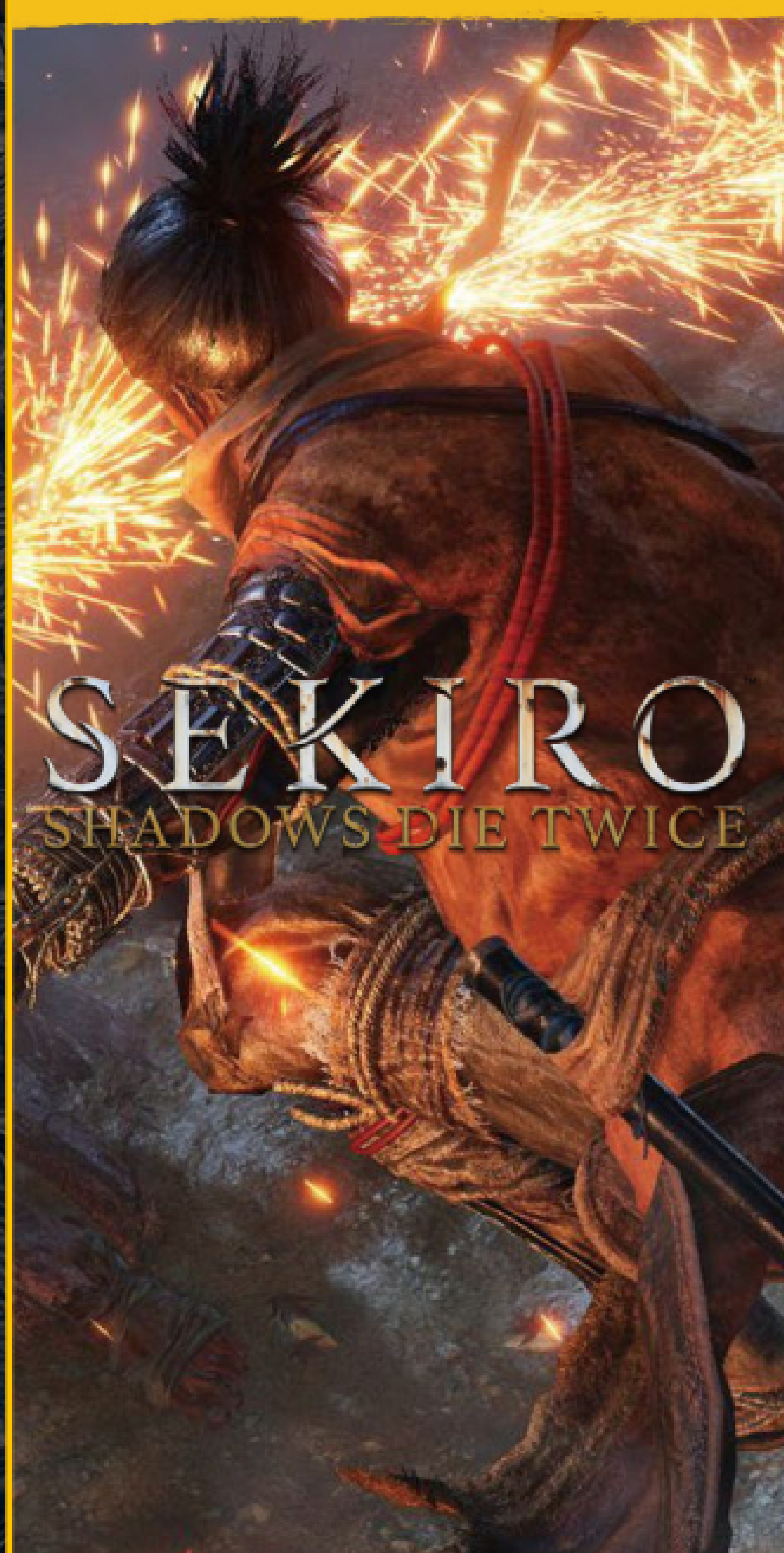
2019 年春 NS

忍者拉



2019 年春 PS4 XOne

孤独之海



2019 年春 PS4 XOne

只狼



2019 年春 PS4 XOne

狂怒 2



2019 年春 PS4 XOne

JUMP 战队



2019 年内 PS4

巴比伦堕落



2019 年内 平台未定

德军总部 新血统



2019 年春 PS4 XOne

德军总部 赛博领航员



2019 年内 PS4 XOne

碧海黑帆



2019 年内 NS

恶魔机甲



2019 年内 PS4 XOne

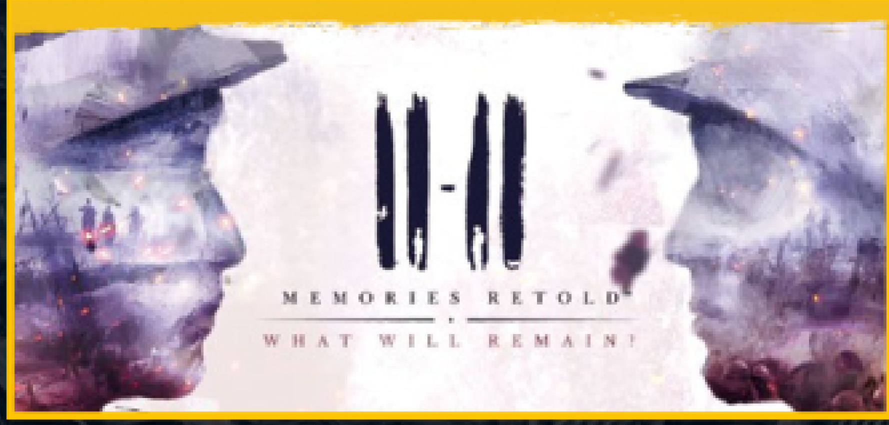
控制

“2018 编辑部十大 E3 期待游戏”在 P127 揭晓



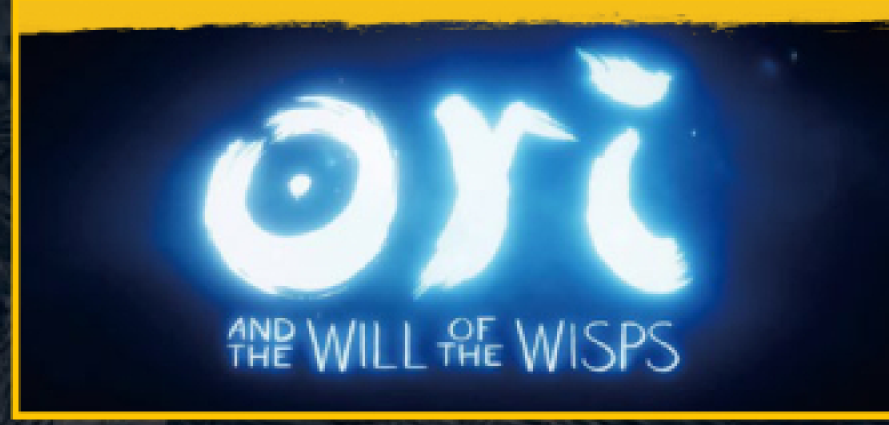
2019 年内 XOne

Session



2019 年内 PS4 XOne

11-11 记忆重述



2019 年春 XOne

精灵与萤火



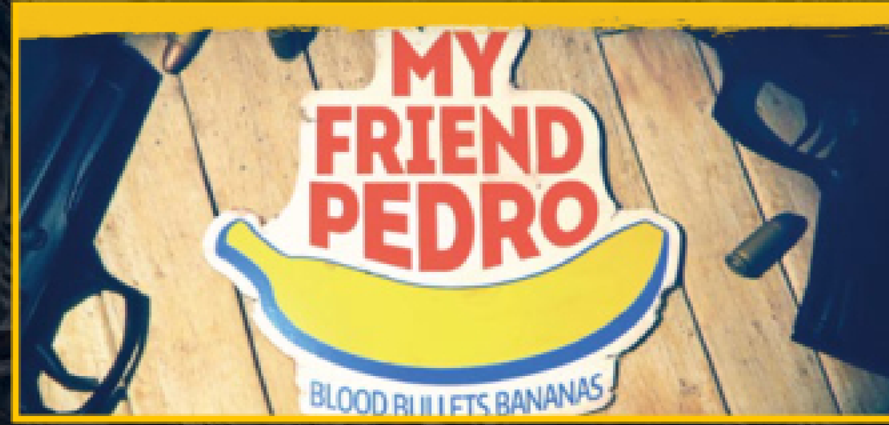
2019 年内 XOne

Tunic



2019 年内 XOne

战争机器 5



2019 年内 NS

我的朋友佩德罗

发售日未定 ~~2077~~



?/?/? PS4

The Quiet Man



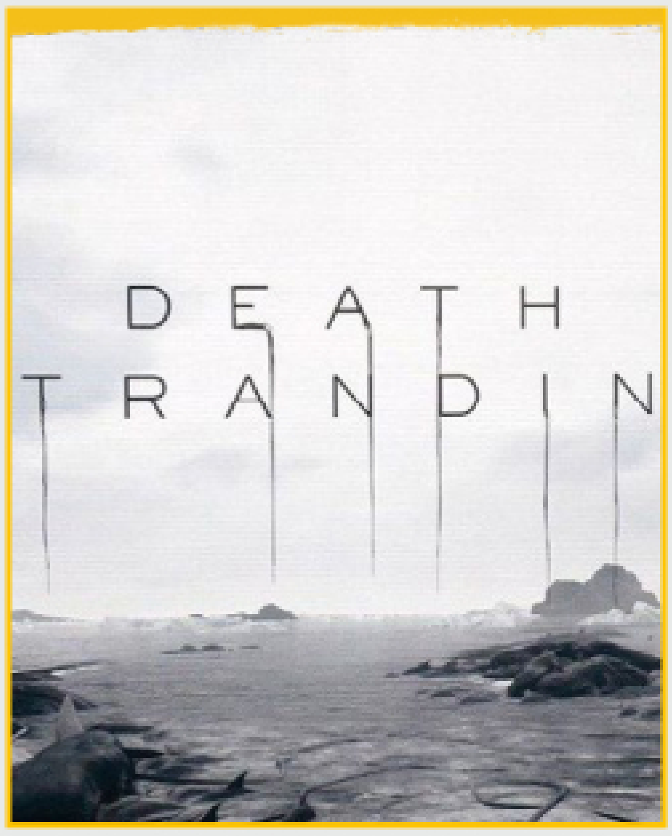
?/?/? XOne

超越善恶 2



?/?/? PS4

对马岛之魂



?/?/? PS4

死亡搁浅



?/?/? XOne

光环 无尽



?/?/? 平台未定

Starfield



?/?/? 平台未定

毁灭战士 永恒



?/?/? PS4

特罗弗拯救宇宙



?/?/? PS4 XOne

死或生 6



?/?/? PS4 XOne

赛博朋克 2077



?/?/? PS4

最后生还者Ⅱ



?/?/? PS4

仁王 2



?/?/? 平台未定

上古卷轴VI



?/?/? PS4 XOne

消逝的光芒 2

文 三日月 美编 NINA



开发多年的《赛博朋克 2077》终于在本次 E3 上完成了它的首次正式亮相，三日月我也有幸受到 CDPR 的邀请前往 E3 观看了本作的实机演示。废话不多说，就看我们看看这次演示讲了些什么，又有那些有趣的细节吧。

编辑精选展出游戏
赛博朋克2077

PS4 XOne

赛博朋克 2077		CD PROJEKT RED	
Cyberpunk 2077		角色扮演	中文版
发售日未定	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

•精选理由•

CD PROJEKT RED 出品，必属佳品，成为精选还需要理由的吗？

你好！夜之城！

演示一开始就是捏人环节，完成捏人后就是正式游戏。演示中选择的主角性别为女性，其他角色一般都不会称呼其真名，而是称呼主角为“V”。你扮演的是一位雇佣兵，只要有钱什么危险工作都会去干的那种，然而你还是一名低级佣兵，要想接到真正意义上能赚大钱的工作，你需要一个机会。

TIPS 捏人部分除了大家熟悉的性别和外表以外，玩家还可以设定角色的受教育程度和前科，只要你想，你甚至可以撰写一段 V 的个人经历。角色能力分为 6 个，分别是力量（Strength）、体质（Constitution）、智力（Intelligence）、反应（Reflexes）、技术（Tech）和“酷”（Cool）。

小露身手



捏人结束后，主角 V 和她的好搭档 Jackie Welles 一起前往一个贫民窟里寻找一名失踪女性。Jackie Welles 是一个大块头，和主角一样是一个雇佣兵。你所处的地方是一个绑架团伙的聚集地，这个帮派把人绑架过来后，会把人身上的义体强行拆下来然后换成金钱。

TIPS 游戏虽然全程第一人称，但在部分过场动画里还是会以第三人称呈现。

敌人发现 V 后，枪战一触即发，V 很快使用了药剂来提高了自己的反应速度，开枪和瞄准的速度都快了不少，然而寡不敌众，眼看快要坚持不住了。接着再使用了另一个药剂，子弹时间能力发动后，附近的时间仿佛停顿了下来，此时 V 非常冷静地瞄准并杀死了剩余的敌人。

此时里面房间的另一个敌人利用重火力隔着墙壁向 V 和 Jackie 发动了攻击，手持轻火力的 V 和 Jackie 被压制得抬不起头，缺乏扫描能力义体的 V 也看不清墙另一边敌

CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT

人的具体位置。此时负责在外头支援的同伴告诉 V 旁边有一扇可以通往那个房间的窗户。沿着窗户来到房间旁后，V 用攻击引开了敌人的注意，此时 Jackie 破墙而出将敌人干掉。

TIPS 药剂除了回血以外，还能赐予玩家子弹时间或者攻击速度加快等有利效果，使用的方法和吸烟有点类似，使用后画面还会出现闪光以模拟类似服用毒品后出现的轻微眩晕感。





在最里面浴室的浴缸里，V 发现了此次的目标人物。只见 V 从头部附近拔出一根线连接到了目标人物身上，在确定目标人物还活得好好的同时，还发现了她是个有钱人的事实：毕竟穷人可买不起白金级别的医疗服务。

在呼叫了救护车后，V 将目标人物扛出了屋外。很快富人专用医疗团队 Trauma Team 就到了现场，并开始对目标人物进行救助。不过很明显这些医疗部队并不是什么传统意义上的医生，虽然是 V 他们救出了目标，然而他们并没有表达感激，甚至用枪威胁 V 离他们远一点。过程固然谈不上愉快，但至少任务总算是完成了。

TIPS Trauma Team：富人专用医疗团队，其特色在于只要你购买了其服务，无论你在哪里，这个医疗团队都能在 180 秒内到达现场。除了医疗设备，他们还全副武装，任何阻挡他们去救客户的人都只有死路一条。

踏上成为“大咖”的第一步

在上一个任务几天后，V 收到了 Jackie 的电话，他兴奋地告诉 V 他们等待已久的机会终于要来了。只要他们能抓住这次机会，就能跻身成为顶级雇佣兵的一员。V 起床后打开了房间的百叶帘，刷牙洗脸，然后去军火库拿上自己心爱的手枪，最后换上夹克就出门了。

TIPS 夹克不光能改变玩家的外观，本身也能提供诸如防御力等效果，就如同其他角色扮演游戏中的防具一样。

TIPS 玩家可以在夜之城的各处找到免费的报纸，上面会刊登一些最新新闻。对！你没看错！纸媒在 2077 年还活得好好的！





出门后玩家来到了夜之城，虽然只有一段很短的路程，但我们还是能看到很多夜之城的人生百态：一个人类拳击手正在和一个机器人进行着拳击比赛，从赔率看来，人类一方处于绝对劣势当中；警察将犯罪现场封锁起来，并尝试用全息影像来重组案情；一旁的武器店老板在吆喝着买卖，并建议路过的 V 快趁减价买一把趁手的武器防身。

和 Jackie 汇合后，V 遇到了 Dexter Deshawn，一个双手都是黄金义体的黑人壮汉，在他专车的车后，他向 V 提出了任务委托：方法不限，帮他搞到一个 Militech 的最新“设备”。只要任务完成了，V 和 Jackie 就能正式为他工作，钱和荣誉自然也会源源不尽。

接下任务后，Jackie 建议 V 去更换更好的义体。于是 V 找到了专门帮人安装义体的地下医生，虽然有点不情不愿，但医生还是答应让主角赊最后一次账。他帮主角安装上了提供扫描敌人和望远功能的义眼和能够提高武器威力的右手，看来 V 已经做好准备了。



TIPS Militech：控制世界的大企业之一，作为企业特色，Militech 最引以为豪的就是其军事科技，当然别忘了他们还有数量庞大的私人军队。

谈判

根据 Dexter 的建议，V 和 Jackie 决定先找 Militech 的代表 Meredith 谈谈，毕竟他们计划要取得的所谓最新设备，其实原本属于 Militech。作为高高在上的大企业，Meredith 对追回赃物没什么兴趣，但绝对要给胆敢偷他们东西的人一个教训。

在 V 驾驶着 Jackie 的车和他一起前往谈判地点的过程中，他们遇到了不明敌人的袭击。此时 V 将身子探出车外还击，在击毙敌人并摧毁对方的载具后，他们来到了谈判地点。

TIPS 玩家可以购买并驾驶自己的载具探索夜之城。载具战也是本作战斗的一个组成部分，按照制作人介绍，演示中的载具战属于一个随机事件。



到达谈判地点后，V 先用新得到的义眼扫描了一下已经等候多时的 Meredith 和她的保镖们。战斗前的准备在本作中非常重要，知己知彼永远比一把枪的威力要大得多。

谈判开始后，Meredith 很快就表现出了大企业上流人士的品格：自大而且咄咄逼人。V 都没开始谈条件，她就已经吩咐身边的保镖把 V 揍了一顿，并强制用线连接上了 V。结果证明 V 被连接上了一个测谎器，想耍点小聪明的 V 很快又挨了一顿胖揍。

TIPS 在对话中作出不同的选择会导致不同的结果，这些选择不光只有不同的对话选项，还有行动选项，最常见的行动选强自然是拔枪了。

然后 V 还是设法说服代表：我知道是谁偷了你们的设备，我甚至可以帮你们找他们出来。你只需要给我足够的钱买下赃物，我就能和他们的头目见面。接下来我通风报信告诉你们，你们大仇得报，我也拿到我想要的东西，双方获益岂不美哉。

交易

获得了来自 Meredith 提供的 50K 资金后，V 和 Jackie 所需要做的事情就只剩下一件：找到卖家，然后一手交钱一手交货。交易对象是名为 Maelstrom 的帮派组织，他们将一个废置的屠宰场作为自己的基地。



TIPS 玩家作出的选择会影响剧情和流程，例如这里玩家可以选择不和 Militech 的人谈判而是自己想办法潜入 Maelstrom 地盘把东西偷出来。当然，如果你火力够猛，直接杀进去也未尝不可。

要购买的所谓商品实际上是一个军用机器人，这个长得有点诡异的六足机器人可以穿越任何地形和进入狭窄的空间。意料之中的是，谈判的过程比 Militech 的更加惊险。不过虽然陷入拔枪相向的窘况，但最终看在钱的份上，他们的首领 Royce 还是决定放下成见，达成交易。眼看交易快要完成，从 Meredith 处拿到的“资金”却出了问题：装有交易费用的电子卡里竟然包含着电脑病毒，病毒中断了基地内的电力供应，顺便还把充当人肉服务器的某个可怜虫的脑袋烧成了灰。

被 Meredith 出卖的 V 有苦说不出，只能硬着头皮一路杀出去。Royce 比 V 快一步逃出了房间并将房间锁了起来。从敌人身上搜刮了控制机器人所需的晶片，V 还找到了一把霰弹枪。扫描房间后，V 发现有两条出路：利用骇客技术，或者修改电路来打开出口，骇客技术一般，但工程能力还算不错的 V 最后选择了第二种方法。

在利用潜行攻击击倒一个杂兵后，V 将自己和杂兵给连接在了一起。连接后 V 发现了很多杂兵自己的个人信息，并发现 Maelstrom 帮派的所有成员都连接在同一个网络上。在找到关闭武器的选项后，V 关闭了该区域所有敌人的武器。

TIPS 入侵在本作中是一个非常重要的设定，除了能给战斗带来便利以外，它还是一个推动剧情发展的重要手段。当然，闲着没事干偷窥一下别人的隐私也是一件非常有趣的事情。

敌人的武器失效后，接下来的战斗就简单多了。只见从 V 的双臂里伸出了双刀，在一轮飞檐走壁后，V 从天而降利用双刀杀死了一个敌人。一路杀出去后，V 和 Jackie 发现了已经穿上动力装甲的 Royce。在经历一番恶战后，Royce 最终被打败，V 和 Jackie 最终带着机器人逃了出去。

TIPS

演示中演示的能力除了有双刀以外，还有壁走以及二段跳。然而官方并没有说明这些技能到底是角色本身的技能还是义体所带来的新能力。

有惊无险地逃出了屠宰场后，Meredith 带领着大军出现并包围了屠宰场。值得庆幸的是，他们并不是为了 V 和机器人而来，而是单纯过来清扫战场而已。生气的 V 指责代表出卖了她，把装有病毒的电子货币交给了她。代表却反过来跟 V 说："这就是 Militech，只要我想想得到某样东西，我就肯定能拿到手。"随后表示作为"建立双方友好关系的第一步"，这个机器人就算是送给 V 了。不管怎样，Dexter 的委托总算是完成了，主角的等级提升的同时，她也正式踏上了成为顶级佣兵的第一步……



TIPS

角色等级分成两个：人物等级和街头等级（Street Cred），暂时并没有关于这两个等级的更多情报。

演示过后，我们还和制作团队成员聊了一会

Q：初次见面，请问您在开发团队中担任什么角色？

Stanislaw（以下简称S）：我的名字叫Stanislaw Swiecicki，是一线剧情设计团队的一员，具体工作内容是设计对白。

Q：在你看来，赛博朋克是一种怎样的风格？你们想要传递给玩家的又是一种怎样的赛博朋克呢？

S：我觉得赛博朋克探讨的是当世界与科技高度融合，人性将何去何从的问题。在赛博朋克的世界观中，一方面世界严重贫富分化，财力宏大的企业集团成为了主宰世界的最大力量，另一方面，城市中各种帮派团伙开始应运而生，游戏的故事就就此展开。

Q：在"《巫师》系列"里，杰洛特是一个大名鼎鼎而且身手不凡的猎魔人，而且拥有很多传奇般的经历。但《赛博朋克2077》的主角只是一名普通佣兵，这跟杰洛特不太一样，对于你们来说塑造这个角色有没有困难？

S：因为小说的缘故，游戏中的杰洛特实际上是一个很丰满的形象。而对于V来说，他的定位就是玩家自己。因为游戏有捏人系统，我们给玩家提供了充分的自由，你可以选择不同性别、不同种族、不同体型的角色，玩家甚至可以按照自己的喜好学习技能，这一切都给玩家带来极大的代入感，这也是我们决定采用第一人称视角的原因，我们希望让玩家觉得V就是你自己。

和玩家事先就已经了解关于他的一切的杰洛特不同，V 是一个需要你不断探索这个世界来塑造的角色。在一步步成为这座城市的传奇人物的同时，玩家也会和他 / 她一起探索这个世界，所以他 / 她的思维观念是跟玩家保持一致的，我觉得这点很棒。

Q：游戏会有职业系统吗？比如像战士、法师那样特征鲜明的职业选择。

S：关于系统方面的问题我没法给出太详细的解答，但是游戏有一个流动性的职业系统，玩家不需要选择是当战士还是法师。根据学习技能的不同，无论是成为一名枪法过人的枪手，还是一个入侵技术高超的骇客都是有可能的。只要玩家愿意，玩家甚至能够成为一名擅长射击的骇客，全看玩家自己选择。

Q：在"《巫师》系列"的游戏世界里，角色对话和剧情过场占据了游戏的大部分时间，那么在赛博朋克里这个比例是多少呢？

S：首先我想强调一点，《赛博朋克2077》是一款剧情驱动的游戏，所以剧情和对话是游戏的重要组成部分，也占据了很大分量。当然其中也交织着激烈的枪战以及在城市高楼大厦间的高速穿梭。但最让我们感到自豪的还是游戏的互动对话系统，就像你在演示中看到的，我们希望这些对话能跟游玩部分无缝衔接，让玩家不会感觉到突兀。对话永远不会是被动的，而是应该无缝连接到游戏中去。

比如演示中的那段与贩卖器官黑帮的交涉，当情况变得不妙，主角掏出了枪，这里并不是设计好的脚本，而是玩家自己选择了掏枪，这一行动会对形势的变化产生重大影响。

Q：因为《赛博朋克2077》发生在《赛博朋克2020》的57年后，在故事设定上应该会有很大区别，相对于《赛博朋克2020》而言，本作会有多大改变呢？

S：对于我们来说，《赛博朋克2020》可以说是至关重要的基石，在塑造游戏氛围时给了我们极大的灵感。但为了游戏创作，并且在游戏中加入某些《2020》的故事以及设定，我们对时间线作出了一些修改。你可能在本作里遇到一些来自《2020》的角色，但他们的年龄和状态却保持在了2020年的时期，所以对于那些《2020》的狂热粉丝来说，你在玩《赛博朋克2077》时就会发现很多熟悉的人或事。但你并不需要《2020》的知识才能玩本作，我们欢迎每一位初次接触这一系列的玩家。

Q：我觉得在赛博朋克的世界里，信息很重要，像书本里的信息大多都是通过阅读文本来获取的，那么在游戏中，玩家会通过什么方式获取信息呢？

S：在游戏演示里你可以看到，我们在制作《赛博朋克2077》时的关键任务会尽可能通过各种不同的方式来将信息传达给玩家。比如说当你要修车时，你需要拿到一块芯片镶进你的插槽里，这时你就可以看到相关的信息。

玩家在获得信息的同时，这个过程并不会打破游戏的沉浸感，不会让玩家感觉这只是个游戏。这些信息就如同是世界的一部分，你可以看到一些情报，或者进行脑舞（Braindance），也就是用高科技录制的一段全身心的体验，游戏中把信息呈现给玩家的方式是多种多样的。

Q：现在游戏的完成度大概是多少？

S：我们正在全力开发中，游戏发售日还没有正式公布，但我们会继续努力，让大家尽快得到消息的。

Q：游戏会有多人模式吗？

S：给玩家们提供最好的单人游戏体验是我们现今的首要目标，至于多人模式的可能性依然存在，但如同我刚才说的，现在我们的关注点依然是在单人体验上。

文 北山杉 美编 咕噜

编辑精选展出游戏

刺客信条 奥德赛



刺客信条 奥德赛		PS4 XOne Ubisoft
Assassin's Creed Odyssey		动作角色扮演 中文版
2018 年 10 月 5 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 490 港币		

去年发售的《刺客信条 起源》给玩家带来了一个广袤、颇具特色的埃及，而在今年的 E3 展前发布会上，育碧正式公布了续作《刺客信条 奥德赛》的宣传片和实际游戏演示，与此前得到的情报一样，玩家此次将会来到文明与神话并存的古希腊，以一名雇佣兵的身分投入到伯罗奔尼撒战争的洪流之中，体验这一人类史上重大历史事件所带来的那些爱恨情仇，并最终成长为一名希腊传奇英雄。

·精选理由·

古希腊、斯巴达、海战回归、对话选项系统、多结局……更加 RPG 化的《刺客信条》你值得拥有！

最初的刺客诞生以前

《刺客信条 奥德赛》的故事发生在公元前 431 年，彼时的希腊地区主要分为两大势力，以雅典为首的提洛同盟和以斯巴达为首的伯罗奔尼撒联盟，两大势力因为利益纠纷而互相对峙，并最终爆发了一场旷日持久的战争——伯罗奔尼撒战争。本作的故事也将围绕着参战双方进行展开。

由于本作的故事年代在整个“《刺客信条》系列”中排列最前，比《刺客信条 起源》还要早 400 年，这也意味着主角和巴耶克一样，不再是一个典型意义上的刺客，甚至也不会出现袖剑和兜帽这些经典的刺客元素。表面上看，“刺客”的氛围淡化了许多，但热爱刺客的玩家也不要失望，本作仍然鼓励潜行暗杀，且在大部分情况下要比正面硬刚更有效率。





斯巴达之子的身世之谜

本作启用了男女双主角设定，男主角名为亚力克西欧斯，女主角为卡珊德拉，除了性别、外貌上的不同之外，不管选择哪位主角，玩家所获得的游戏体验基本一致。而与《刺客信条 枭雄》在双主角之间来回切换的做法不同，本作在一开始便需要玩家指定一名主角来进行游戏，游戏开始之后便不能在两者之间切换。

本作的主角是一名拥有斯巴达血统的雇佣兵，同时也是著名斯巴达王列奥尼达一世（Leonidas I）的直系后裔，两者之间具体的亲缘关系尚未可知，但通过主角随身携带着的来自列奥尼达一世的神秘断矛便可推测两者的关系匪浅。考虑到列奥尼达一世战死在了温泉关战役，本作的时间线大约在温泉关战役的 50 年后，因此根据时间推断，主角极有可能是列奥尼达一世的孙或重孙一辈。

© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin’s Creed, Ubisoft



按照斯巴达人的传统，主角自小便以成为一位斯巴达勇士为目标，接受了家族严苛的战斗训练，但随后因为某个未知的事件，他/她的存在使家族蒙受了巨大羞辱。最终，尚且年少的主角被亲人以一个极具斯巴达式的踢击踢下了悬崖。17年后，也就是本作的开端，当年在悬崖之下侥幸生还的主角已成为了一名出色的雇佣兵，他/她将以列奥尼达一世留下的断矛为线索，踏上了解开自己身世之谜的旅程。

全方位重现古希腊时期的繁荣盛景

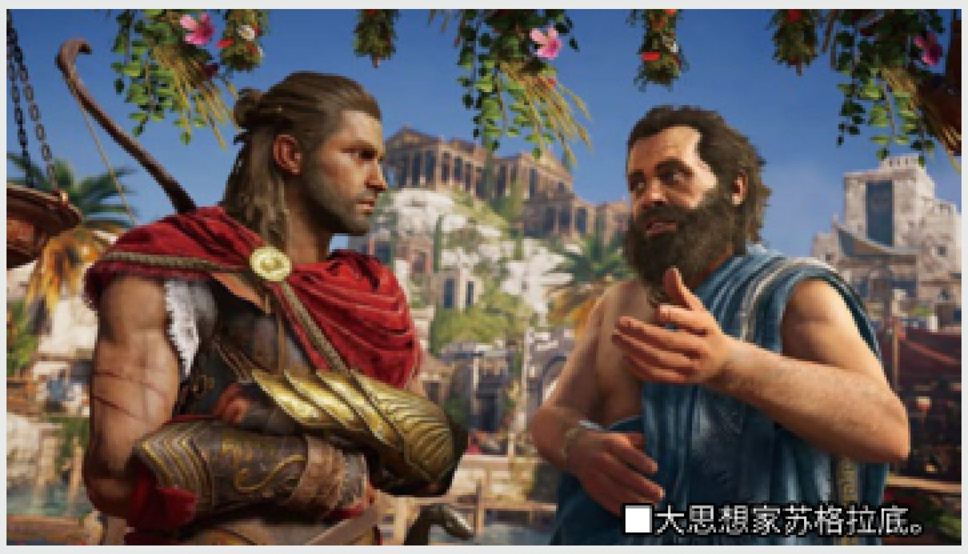
本作的地图尺寸超过《刺客信条 起源》达到了系列之最，几乎包含了整个希腊及爱琴海区域，其中不乏我们熟知的阿提卡半岛、伯罗奔尼撒半岛、提洛岛、爱奥尼亚群岛等孕育了灿烂文明之地。玩家也将有机会造访雅典、斯巴达、迈锡尼等历史上著名的城邦和文明。和埃及不同的是，希腊及爱琴海地区主要由半岛和岛屿构成，海洋面积占据了地图的很大一部分，玩家可探索的区域也相应地从陆地延伸到了海洋，再加上此次海战系统的回归以及无缝衔接的海域，玩家可以驾驶自己的爱船在爱琴海上自由地航行和探索，享受与陆地截然不同的探索与战斗体验。



作为西方文明的发祥地，古希腊也为后世留下了众多繁荣灿烂的文化与艺术遗产，而在本作中，玩家得以穿越时空，直接看到这些文化遗产的原貌。无论是坐落在雅典卫城的帕台农神庙，还是神话人物的巨型大理石雕像，都能在游戏中近距离接触、攀爬，而这也是“《刺客信条》系列”的保留项目。

虽然地图的面积得到了全面增长，但本作在世界的探索机制上仍然和《刺客信条 起源》类似，地图上会提供大量的未知地点（问号标记），宝藏、军营、堡垒供玩家进行探索和战斗，除此之外，系列一贯的同步点（俯瞰点）也并未缺席，在完成同步后可为玩家提供快速移动功能。





■大思想家苏格拉底。

作为“大型历史旅游模拟器”，玩家除了游历古希腊的各处美景外，体验同时期历史时代下当地各处的风土人情也是游戏的一个重要组成部分。而本作也继承了系列传统，在游戏进行过程中，玩家将会遇见同时期的古希腊名人并与之互动，感受这些拥有伟大思想头脑擦出的火花，同时完成他们给予你的委托，这些名人包括了大名鼎鼎的思想家苏格拉底，历史学家希罗多德和政治家伯里克利。

全面升级的游戏系统

你的选择与游戏世界息息相关——“对话选择”系统

《刺客信条 奥德赛》对系列一直以来的对话系统作出了大刀阔斧的改进，升级之后的对话系统将会出现选项分支，玩家可以根据喜好来选择回复的内容。大部分选项分支都有其不同的作用，最常见的选项与《巫师3狂猎》类似，能够让玩家得到更多有关当前地区发生的纷争、参与势力和重要角色方面的信息，这些信息了解得越全面，对玩家接下来或者正在进行中的任务便越有帮助；除此之外也有关于政治立场的抉择，例如在官方放出的实机演示视频中，主角卡珊德拉为追查狄奥克勒斯的线索而找到了斯巴达人琪拉，后者却请求她加入斯巴达军团与其并肩作战，共同解放被雅典人占据的米克诺斯岛，这时主角便面临着两方阵营之间的抉择，在对话分支上则体现为“和琪拉一起战斗”与“我还没有战斗的心情“两个选项，虽然选择不同的对话选项所带来的结果并非全都大相径庭，但至少能在一定程度上影响后续对话和任务的流程顺序。例如选择加入琪拉的队伍后，在后续的游戏流程中便会接到破坏雅典人的军舰，帮助斯巴达盟友等一系列任务，而如果选择后者，虽然大方向并不会有太大的改变，但之后接到任务流程的细节会和前一个选项有所区别。

对话选项分支系统的加入后，本作中主角遇到的NPC便不再是从前那些只会机械重复固定对话内容的“机器人”，对话选项在一定程度上提升了主角与NPC的互动。在许多情况下，玩家可以通过对话选项与NPC成为朋友，并在随后一起行动；有时也可以选择对盟友说谎，以此来达成不同的任务结局；在面对敌人时选择一些带有诱惑性色彩的话语来令其麻痹大意，降低完成任务的难度；而与某些特殊的NPC对话时还会出现带有♥号标记的选项，选择这个选项便能提升对方的好感度，当好感度累积到一定程度后便能与之展开一段浪（lian）漫（ai）关系。



除了对话选项系统外，本作还有多结局设定，虽然关于多结局的具体进入方法目前还没有更多的情报，但想必也是与玩家的选择脱不开关系，因此在游戏过程中玩家需要时刻关注自己做出的每一个选择（尤其是主线任务中的选择），并对那些可能会引起蝴蝶效应的选择保持谨慎，从而顺利打出自己心中预期的结局。

TIPS：游戏公布的宣传片中出现了一个牛头怪物，与希腊传说中克里特岛上的米诺陶斯有不少相似之处，或许玩家可以期待在本作中与希腊传说中的怪物战斗的场景了。

恶名系统

在之前的系列作品中，当主角做出杀死平民、扰乱公共秩序的严重过激行为时便会面临失去 Animus 同步的危险，而在本作中这一设定将被废除，取而代之的便是恶名系统。恶名系统在《刺客信条 起源》中便有雏形，在本作中它的作用得到了进一步扩大。当玩家做出过激行为时便会立即受到附近雇佣兵的追捕，追兵的数量与玩家所造成破坏的规模成正比。游戏会将雇佣兵的装备、位置、强弱等相关信息直接显示在画面中，方便玩家判断是否进行抵抗抑或是逃跑。而如果选择杀死前来追捕的雇佣兵，还会提升玩家的悬赏等级，从而引来更多更加强力雇佣兵的追击。当然，玩家也可以选择直接交钱来降低自己的悬赏等级，所以无论如何，在决定做坏事时还是要根据自己的悬赏等级和战斗能力量力而行。





技能系统

本作的战斗总体上来说和《刺客信条 起源》十分相似，但由于新技能和装备系统的加入，在战斗细节上还是与前作有些区别。本作的技能分为主动技能和被动技能两类，其中主动技能与前作一样，按照类型的不同分为三个方向，但具体的名称改为了：猎手（Hunter）、战士（Warrior）和刺客（Assassin）。猎手系技能可以提升主角的箭术，战士系技能专注于近身格斗，而刺客系技能则偏向潜行暗杀。除此之外，本作采用了全新的技能解锁方式，目前官方还没有公布具体细节，但可以确定的是不会像前作那样按照固定的线路进行解锁。

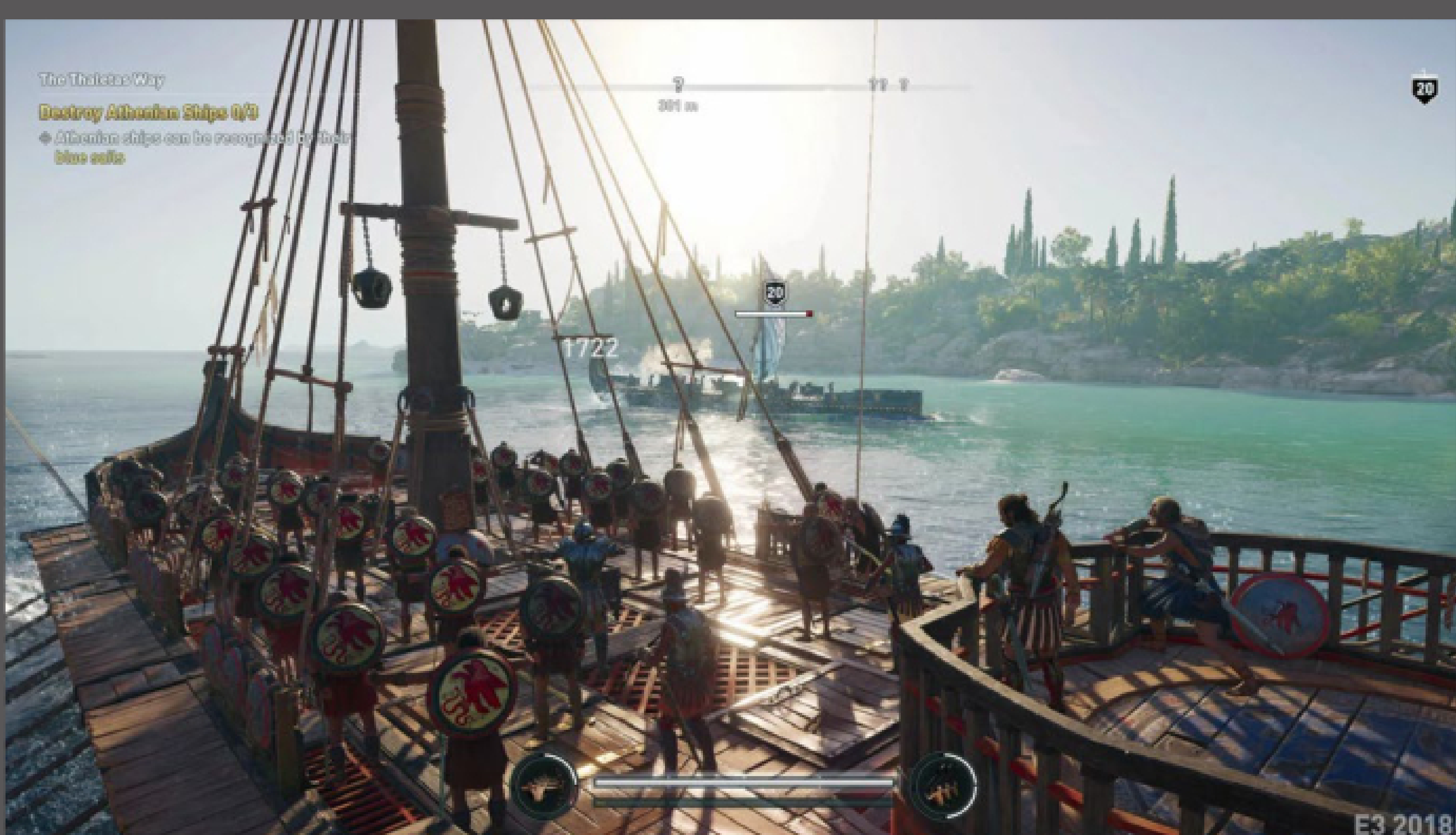
在战斗时，玩家需要提前将常用的主动技能装备到技能快捷槽中，快捷槽有 2 个，分别用来装备近战和远程技能，每个快捷槽只能同时装备 4 个主动技能，在战斗中只需按住左肩键便能进行技能切换。除此之外，本作还会有一系列新技能出现，例如我们在实机演示中看到的利奥尼达式的强力斯巴达踢击也将出现在主角的技能树中，而和前作一样，当主角的肾上腺槽蓄满后便能发动十分强力的特殊技能，其中包括召唤箭雨来对周围的敌人发动范围攻击等。

装备系统

本作的武器从近程到远程分为 9 个种类、共有超过 100 把武器可供玩家选择，大部分武器的改动不太明显，但有两点值得一提，一是本作的弓将允许同时搭载不同类型的箭矢，二是根据实机演示，主角随身携带的断矛除了作为武器使用外，还能释放特殊力量，使普通武器也能获得力量增幅，从演示中可以看到，断矛装备在一个独立的槽中，玩家可以对其进行升级，以解锁更强大的力量。

相比武器，防具的改动则更为明显，本作中防具不再是一个单独的整体，而是按照防护部位的不同分为了 5 个独立部件，这些部件都有独立的防护值，并且全部可以通过拾取或者购买获得，由于防具部件会实时反映在角色的外观上，因此玩家还可以通过不同的防具部件搭配来自定义主角的形象，打造出最具你风格的角色。除此之外，由于本作还将取消持盾格挡的动作，盾牌这个装备也将退出使用的装备行列，但这并不意味玩家在战斗的难度将会提升，除了在攻击来临的一瞬间按键弹返以外，官方还建议玩家更多地利用长、短距离的闪避动作来躲避敌人的攻击。





海战回归！

如果你还对《刺客信条 黑旗》的海战念念不忘，而育碧的海战主题新作《碧海黑帆 》又仍未公布具体的发售日，那么不妨先来试试《刺客信条 奥德赛》中的海战吧！在本作中你将驾驶充满古希腊风格设计元素的舰船在爱琴海中自由航行，探索各种传说与神话之地，和《刺客信条 黑旗》不同的是，本作的海域是完全开放并且和陆地一样是无缝连接的，不会出现从城市切换到海上时便要加载地图的状况。而与装备系统一样，你同样拥有对舰船的武器装备和外观分别进行升级和个性化改造的权力，从而打造一艘专属于你的豪华战舰。此外，你还可以雇佣水手上船工作，每位水手拥有的技能都不尽相同，在航行和战斗中带来的作用也不一样，根据舰船目前的状况针对性地雇佣水手是本作航海的第一要义。

 TIPS：本作的主角依然会有一只鹰作为伙伴，名字叫做Ikarus。

150V150！大型战争系统全面提升战斗规模

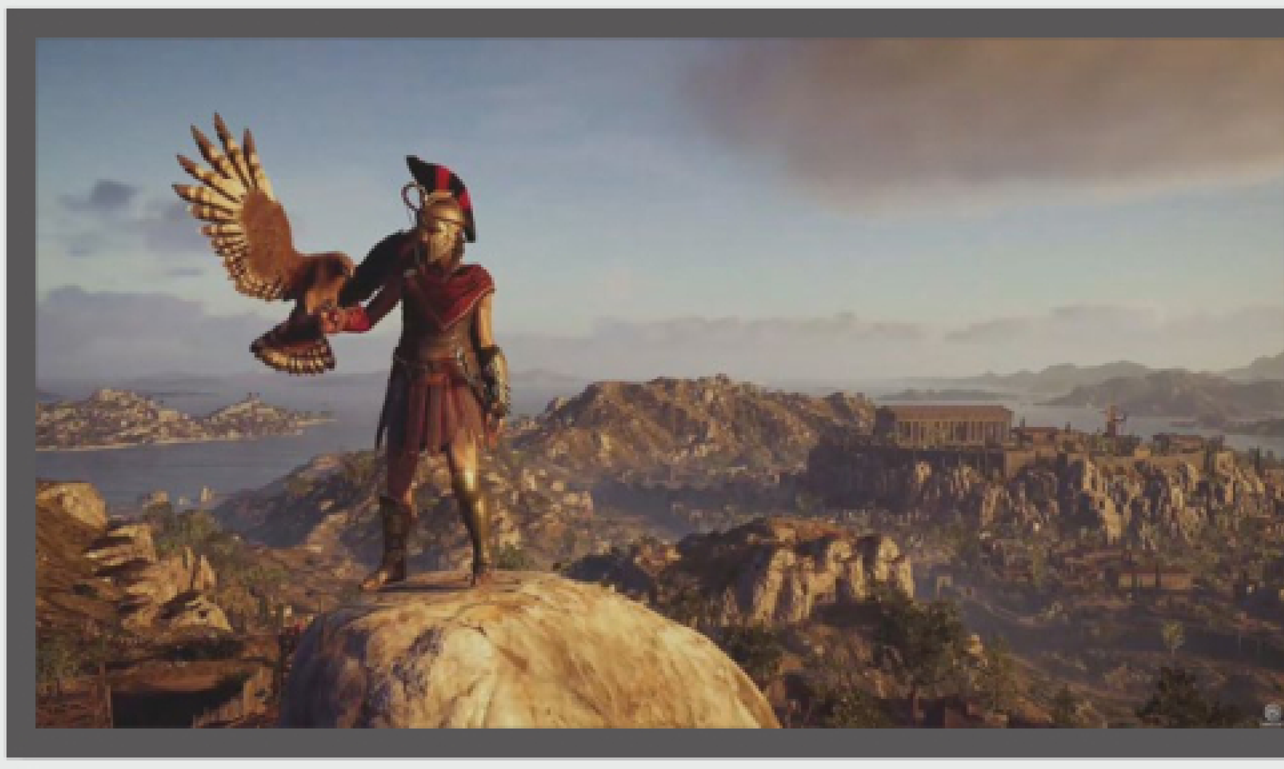


既然本作的背景是伯罗奔尼撒战争，那么百人以上的大型战役自然不会缺席，在本作中，主角将以雇佣兵的身分加入到雅典人与斯巴达人的战斗中，亲身体验一把在千军万马中厮杀的快感，战斗的规模最大可达 150V150 人。

加入战斗后，屏幕上会显示一个类似双方军力对比的进度条，蓝色代表雅典，红色代表斯巴达，玩家需要尽可能地削减蓝色进度条的长度，同时使红色进度条始终保持优势。增加进度条的惟一方法便是尽可能多地杀死敌军士兵，当敌方的进度条下降到一定程度后，敌军士兵便会溃逃，本次战斗也会随着己方的胜利而告终。在实际战斗中，玩家不用跑来跑去漫无目的地寻找战斗的目标，直到在战争结束之前游戏系统都会自动分配敌军来到玩家的面前，因此只需按部就班地一个个打过去便可。有时系统也会分配给玩家一些名为英雄（Heros）和头目（Captains）的强力敌人，要成功将他们击杀还需要花费一番功夫，尤其是英雄型敌人，几乎相当于一个小 BOSS，十分难打。

在战斗结束后，游戏会自动根据玩家在战斗中的表现分配经验值和稀有物品奖励，这种奖励形式看起来有点像某些游戏中刷“副本”的概念，此外，玩家还能通过一个简单的摘要查看到自己的击杀数等相关战斗信息。

刺客精神永不灭



前文也曾提到，《刺客信条 奥德赛》的故事发生在距今约 2500 年的古希腊，是整个系列设定最早的一部作品，甚至早于创建兄弟会的雏形——无形者的巴耶克所在的历史时期，再加上本作的主角在设定上是一名斯巴达人，未免让许多玩家担忧本作的“刺客”味还剩下多少。事实上官方对此也心知肚明，并有意在发布会和采访中透露出了一些信息，让玩家看到了本作和系列之前的作品之间的部分联系：本作中与主角对抗的敌人势力名为 Cult of Kosmos，它同时也是《刺客信条 起源》中的大反派上古维序者（Order of Ancient）的雏形，而经过《刺客信条 起源》的补完，上古维序者发展到最后会慢慢演化为我们熟知的圣殿骑士团，因此或许可以期待本作对圣殿骑士团的起源做一个完整的总结。同时，和以前一样，本作仍然会有现代部分，会接着《刺客信条 起源》的剧情继续讲述现代女主 Layla Hassan 的故事。除此之外，据官方透露，玩家在本作中可以得知更多有关第一文明（First Civilization）的信息，而且信息量十分庞大，比之前系列任何一部作品都要多，而主角随身携带的那块疑似伊甸碎片的断矛是否是解开某种秘密的钥匙呢？就请各位亲自到游戏中了解吧！

试玩报告



三日月

试玩操作以XOne为准

《刺客信条 奥德赛》的试玩分成了三个部分，其实是同一条任务线的三个任务：找到叛军首领、消灭雅典舰队和清除雅典盘踞在海岛上的残党（大战场的两方混战）。

首先先聊聊游戏本身吧，操作和大部分玩家看完预告片后想到的一样，就是《起源》1.5。基本操作基本一致，但这次增加了技能的设定。除了被动技能以外，玩家这次还可以发动不少主动技能。预告片里的“斯巴达之踢”就是技能之一，试玩里的主动技能还有夺盾和回血。不光近身战斗，远程攻击也有技能的设定，不过试玩里就只有火箭这个远程技能而已。发动特殊技能需要消耗肾上腺素，发动一次大约需要消耗一格。

其他的部分就和前作完全一样了，例如“无人鹰”的设定依然健在。不过从地图来看，虽然本作由于故事地点发生了改变，大部分场景变成了海岛，但实际上在地图的西面还是有两个非常大的区域，从地图面积大小来看应该和《起源》差不多。地图上面的“点”的种类也发生了变化，除了同步点、城镇这种以往都有的点以外，这次敌人据点、可供探索的遗迹种类也多了不少，当然内容是不是大同小异就只有等游戏发售后才能知道了。顺便一提，玩家每次和敌人战斗、攻下据点或者完成任务都会减少当地敌人的势力值，势力值减到最低就会触发“最终决战”，胜利后就能把当地的雅典军队赶出去。这个设定听起来是不是有点熟悉？是的，就是《孤岛惊魂 5》那一套，只不过这次貌似和主线剧情没有关系，只是支线的一部分而已。

试玩里可以自由选择男女主人公并增加了对话的选项，对话中双方的演出还算比较有意思，但有时候依然摆脱不了“站桩式对话”的尴尬。对话选项除了能够提供任务信息或者触发支线以外（试玩中可以触发一个帮忙找头盔的支线任务），还会影响流程的推进形式。本作主角是一个雇佣兵，行事风格比起前作的各位刺客更加粗暴直接，在很多任务里玩家都可以直接选择是秘密行事还是正面突进。

玩家们关心的“浪漫关系”在本作中也有体现，在前两个部分的试玩里笔者特意选择了不同性别的主角，结果发现不光主角，连对象都是男女通吃，浪漫对象分别是叛军的女性首领以及斯巴达军队的男性军官（不排除正式版里会有更多对象）。虽然这算是美式角色扮演游戏中的必备要素，但本作给笔者的感觉是写文本的人懒得写两个不同性别角色的对应文本，于是将所有角色都设定成双性恋的感觉……

试玩里另一个比较有趣的地方在于这次玩家可以攻击“友军”，本作里玩家扮演的主角是雇佣兵，总体来说他并不属于任何一方。试玩里有很多三方混战的场面，此时玩家一个长矛扫过去很容易就会误伤友军。不过攻击友军没什么惩罚，玩家随意攻击就可以了。

海战部分同样和前作差不多，玩家的攻击方式有两种：威力较低但射程较远的弓箭和威力高但射程短的标枪。和步行战斗类似，海战同样有肾上腺素和特殊技能的设定，试玩版中的技能是火箭，除了能够让敌人着火以外，还能让被击中的海面着火，经过的敌人会受到伤害。不过海战的技能不属于人物技能，大概和船只升级有关。

最后的大混战是本作新加入的部分，由于有友军伤害的设定，打起来感觉比较混乱。交战双方的力量值显示在屏幕上方，减员时就会减少力量。从试玩的感觉来看，如果单纯打消耗战的话，我方会非常不利。此时玩家需要找头顶着特殊标志的敌人首领，干掉他们后能够大幅度减少力量值。在最后敌人的大头目会登场，解决他后就能获得战斗的胜利。

从试玩的体验来看，本作应该是系列最不像“刺客信条”的一作，主角甚至没有装备袖刃（暗杀时使用的武器是那把“短矛”）。但角色扮演部分被增强了，战斗的手感也发生了变化，主角的一招一式有板有眼，打起来非常有“斯巴达”的感觉。

文 六等星 美编 咕噜

编辑精选展出游戏
鬼泣5



·精选理由·

日本平成年最后、最强的动作游戏，粉丝苦苦等待十年之久，献给所有动作游戏爱好者最大的礼物。

PS4 XOne

鬼泣 5		**Capcom**
Devil may cry 5		动作 / 中文版
2019 年春	本地 1 人	无对应周边
售价未定		

距离前作已过十年之久，吃了那么多次冷饭后玩家们终于迎来了《鬼泣》系列的第五部正统作品。《鬼泣 5》的故事将紧接 4 代之后，尼禄将为了夺回属于自己的东西而展开行动，消灭比魔帝更具威胁的远古恶魔。当然，我们熟悉的那个男人也将归来。

RE引擎×《鬼泣》

作为日厂技术力的代表之一，Capcom 为《生化危机 7》研发的 RE 引擎以其写实的光源材质和高效流畅的帧数表现受到业内与玩家们的一致好评，而本次 RE 引擎将在高速动作游戏《鬼泣 5》中再次展现它的威力，期待主机端也能到达预期的 4K+60 帧效果。

RE ENGINE

写实画面与时尚动作能否完美融合？

打造平成年最后最强的动作游戏

相对于以前哥特日系画风的《鬼泣》而言，写实后的人物造型似乎令粉丝有些难以接受，但相对于《生化》系列大换脸而言，短发后的尼禄仍能看到维吉尔俊朗的影子，对于大阪工作室而言更重要的问题还是如何使动作游戏不因为现实画风而陷入“动作恐怖谷”效应，为此游戏监督表示将倾尽全力保证游戏体验仍旧是玩家们熟悉的“Capcom 风味”，并对此非常有信心，最后的成品将令所有粉丝们大吃一惊。





除了整体画面提升外，实机演示中还能发现许多前作以及《DmC》中保留下的优点，例如战斗结束后的特写镜头以及击杀敌人时尸体粉碎，血浆四溅的视觉表现。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

动作细节全面解析

目前官方暂未透露任何实际的游戏情报，但从目前公布的两段影像来看仍然可以发现许多有趣的细节以及情报，而官方也表示将在之后的宣传影像中埋藏更多待人发现的隐藏情报。



新装备——恶魔破坏者

本次最引人注目的新装备便是尼禄的机械义肢，除了炫酷的雷电特效外实际作用也要比之前的“鬼手”更加丰富强力。官方还表示本次的破坏者将有弹药（能量）与耐久度的概念，不过应该是魔力槽一样可以通过动作或者时间来填充的数值，而非消耗道具。









基础：恶魔破坏者仍然保留4代最基本的拉扯、投掷等熟悉的基础动作，其中拉扯动作是将手臂穿透敌人再收回，因此会有两段攻击判定，而投掷方面不同的敌人应该都对应的独特动作。

雷爪：破坏者可以瞬间释放出强大的电能将敌人击碎，似乎可以配合锁定摇杆展现出不同的攻击方式，例如捏碎空中落下的敌人，而视频中使BOSS陷入硬直的雷爪光线更为强烈，似乎可以蓄力充能或者消耗魔力的方式来提升破坏力。

水银：在前方创造出球形的静止空间，类似3代中BOSS革律翁施放的水银球。

空中移动：使用手臂喷射出冲击波以此来改变在空中的水平位置，类似于但丁骗术师风格在空中的移动方式。另外视频中尼禄使用破坏者当滑板滑行的片段应该只是动画演出，不会加入到实际的战斗之中。

光线射击：尼禄可以像洛克人一样射出会反射的激光射线，而这与初代但丁所使用的梦魇β的魔力射击如出一辙，不过消耗的应该是破坏者的能量。

火箭拳：将手臂发射出去单独攻击敌人，可以长时间让敌人保持浮空状态，尼禄可以随时将手臂收回，途中还能产生攻击判定。





枪械狂魔与神秘背影

Nico——狂热的枪械专家

宣传片中与尼禄一同登场的女士是本作新登场的重要角色，主要负责恶魔破坏者的升级维修工作，其父亲是一名疯狂的科学家。

官方表示该名角色将有丰富的故事背景，而《鬼泣》系列整体剧情想来都比较拘谨，人物之间相互关联，难免会联想到《鬼泣4》中的疯狂科学家亚格纳斯。





神秘背影

目前《鬼泣5》最大的谜团便是题头图中右侧的男子以及宣传片中砍下尼禄鬼手的神秘人，很大可能二者为同一人，这也说明本作将有三名可操作角色，并从宣传图上的站位来看这名角色将会随着剧情的推进加入到尼禄的队伍之中。

神秘人砍下鬼手后的鬼手发光的细节令不少玩家猜想此人是否是维吉尔，并且题头图的站姿也与维吉尔的设定图相同，但根据初代的设定维吉尔是绝不可能在之后的时间线上登场，更大的可能是与维吉尔存在某种联系的特殊角色，其手臂上的纹身也排除了是维吉尔的可能。

编辑精选展出游戏

生化危机2 重制版

文 苍穹　美编 咕噜



《生化 2 重制版》首次在 E3 上亮相便赚足了眼球，这不单单是因为它承载着全球玩家的期待，也归功于 Capcom 的干脆务实——发售日确定，中文版同步！新老玩家只需再等待半年就能重游浣熊市，这怎能不让人兴奋。本次前线除了讲解分析从宣传影像和实机演示中所能解读出的信息外，文末还有 VGTime 的雷电从现场带回的试玩报告。

生化危机 2 重制版		Capcom	PS4 / XOne
RESIDENT EVIL 2		动作冒险	中文版
2019 年 1 月 25 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

※Steam/Win 10版同步发售

·精选理由·

直截了当！首次公开就确定发售日，而且 E3 现场还提供了充足的试玩以及精心设计的布景展台，相比某些“画饼”堪称是一股清流。

故事背景

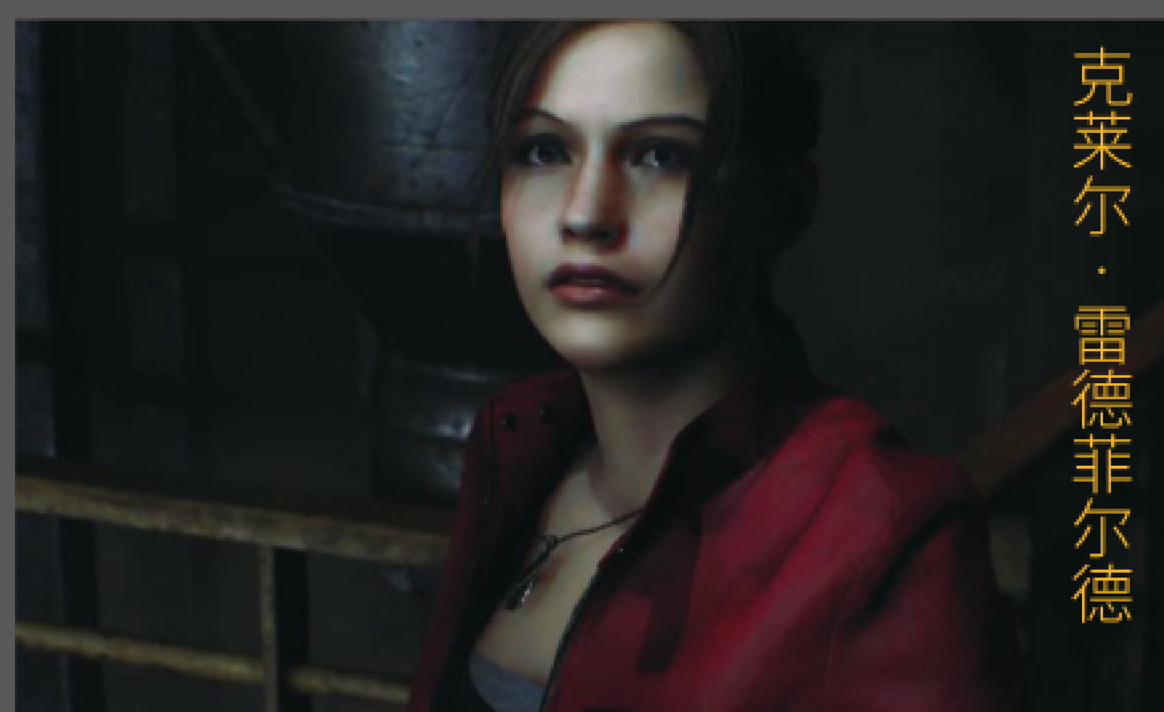
1998 年 9 月底，美国西北部的城镇——浣熊市爆发大规模病毒泄露，化为丧尸横行的地狱。奔赴警局走马上任的新人警官里昂 · S · 肯尼迪，以及前来寻找哥哥的克莱尔 · 雷德菲尔德对此毫不知情。被卷入噩梦的两人要拼尽一切，才有可能从这场惨剧中生还……

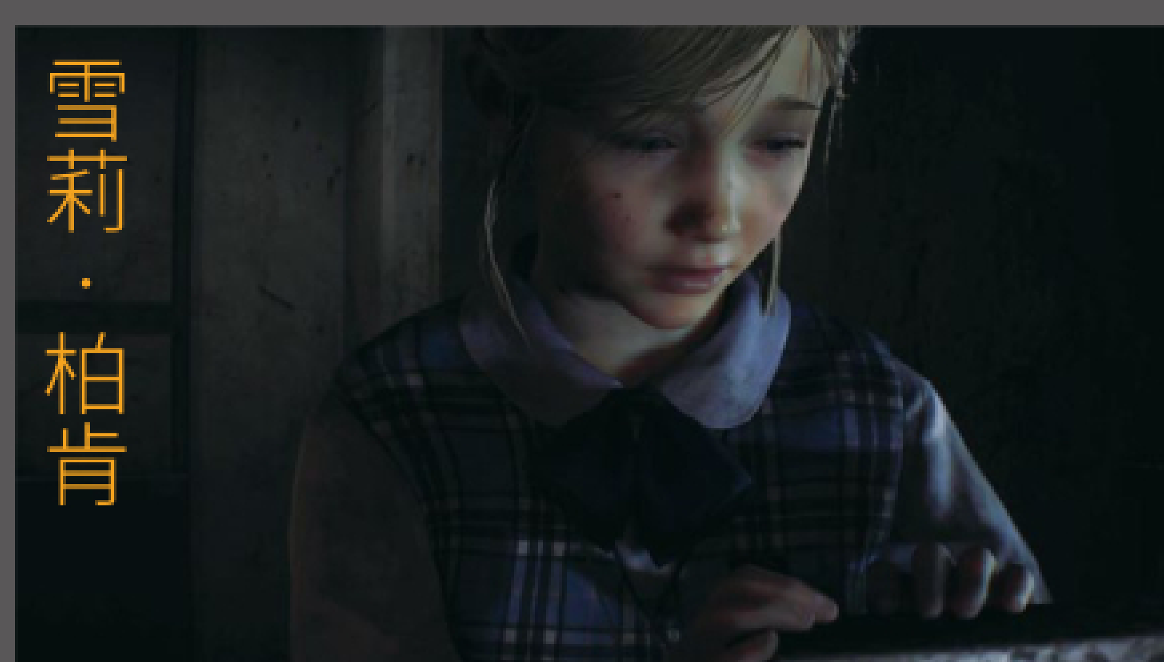

■RE引擎打造出的丧尸，每一寸肌肤都散发着死亡的气息。

重制变化① 角色造型

时隔 20 年，《生化 2》的主要角色们重新齐聚一堂。除了脸部外，他们的服装造型都或多或少地出现了一些变化。除了已经出场的角色外，艾达 · 王的身影也在宣传影像中一闪而过，可惜还看不到正脸。而有“死神”之称的汉克，也已经可以确定会在重制版中继续登场。







TIPS：在索尼展前发布会上公布的宣传片，其开端部分是以一只老鼠的视角来移动镜头。而2003年发售的PS2游戏《生化危机 逃出生天》，其开场CG动画同样是以老鼠的视角呈现的。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

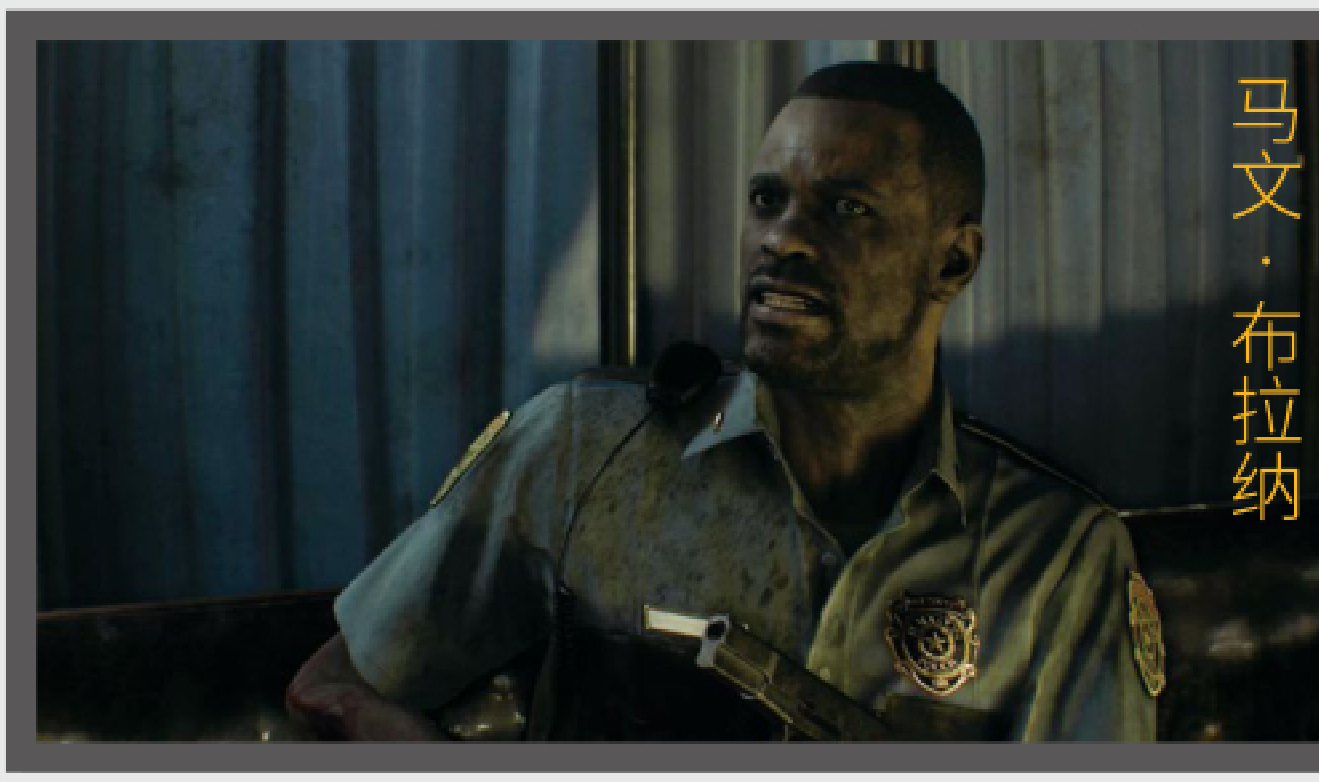
重制变化② 剧情调整

《生化 2》的主线剧情玩家们早已烂熟于胸，不过重制版明显会对细节做出大量调整，以丰富故事内容和角色个性。里昂抵达警察局前天空下着小雨，这就与原作有所不同，而宣传片中还可以看见不少存活的警察，虽然他们的功能定位基本只是“领便当”，但相信会与玩家有所互动。此外，黑人警官马文·布拉纳的戏份也大幅增加。影像中甚至还有暴君掰开铁栏杆扑向克莱尔，却被不明生物以利爪刺穿胸膛的一幕，这些全新的剧情无疑让人更加期待。


■暴君T-103戴着一顶帽子，遮住了原本的光头。



■室外场景下着淅沥的小雨，浣熊市惨烈的景象犹如人间炼狱。



重制变化③ 视角与玩法

本次重制版使用 Capcom 本社开发的“RE 引擎”打造，最大的变化在于从原版的“第三人称固定视角”改成了“越肩视角”，整体的游戏玩法也因此发生变化。越肩视角下的举枪瞄准无疑会让战斗元素更加丰富，主角在瞄准的同时也可以移动。敌人在受创时会有爆头与断肢等效果，而且丧尸的生命力极其顽强，在强大的压力下用有限的弹药存活正是“生存恐怖”类游戏的最大魅力。


■越肩视角瞄准射击，游戏体验焕然一新。



■来到昏暗的场景时里昂会自动掏出手电筒，有限的视野营造出浓烈的恐怖氛围。




匕首在本作中变成了一种消耗品，除了能像以往那样举刀攻击外，在装备匕首被丧尸扑住时，还可以通过按键来借助匕首无伤挣脱，功能类似《生化危机 重制版》里的护身武器。不过一旦耐久值耗尽就会失去匕首，因此并不是一劳永逸的。

▲匕首在重制版中有两种功能，吸取了初代重制版的经验。

TIPS：本作豪华版的特典DLC之一是名为“爱莎·沃克”的克莱尔换装。这个名字出现在《生化危机2》的开发版中（即玩家们惯称的《生化危机1.5》），可以看作是克莱尔的前身。

重制变化④ 场景结构

全新的浣熊市警察局对于玩家而言既熟悉又陌生，因为此次重制版对游戏场景做出了很多修改。比如 1 楼大厅原本通往 2 楼的升降式扶梯被删除，改成了楼梯，甚至连女神雕像的动作也发生了变化。1 楼西侧写真暗室门口的楼梯原本只通向 2 楼，在重制版中则多出了第 3 层。此外，宣传片中还可以看到储存着大量食粮的房间，以及洗手间等原版中根本不存在的场景。


■重制版中警察局大厅的结构，实际上接近2代最初的原画设定稿。


■警察局内的景象惨不忍睹，转角过后的未知环境仍会造成心理压力。


■写真暗室门口的绿草都清晰可见，但楼梯会通往3楼的何处？

重制变化⑤ 全新谜题

随着场景发生变化，重制版的流程顺序以及设置的谜题也都有相应调整。老玩家熟悉的梅花钥匙等道具依旧存在，而大厅女神像所对应的谜题则彻底改变。1 楼新增的一间储藏室放置着大量补给品，同样需要找到钥匙才能拿到里面的物资。


■刷卡开启储藏室的武器柜，霰弹枪就是在这里得到。


■放置在女神雕像上的大号硬币，对应本作全新的谜题。



TIPS：手持电筒瞄准射击的设计，在《生化危机4》的早期开发版本中就被引入过（即玩家们惯称的《生化危机3.5》），2003年的E3展上曾公开影像，不过该版本后来遭到了废弃。

试玩报告



熟悉又陌生的浣熊市

用 RE 引擎制作的浣熊市警局整体质感和真实感都让人满意。

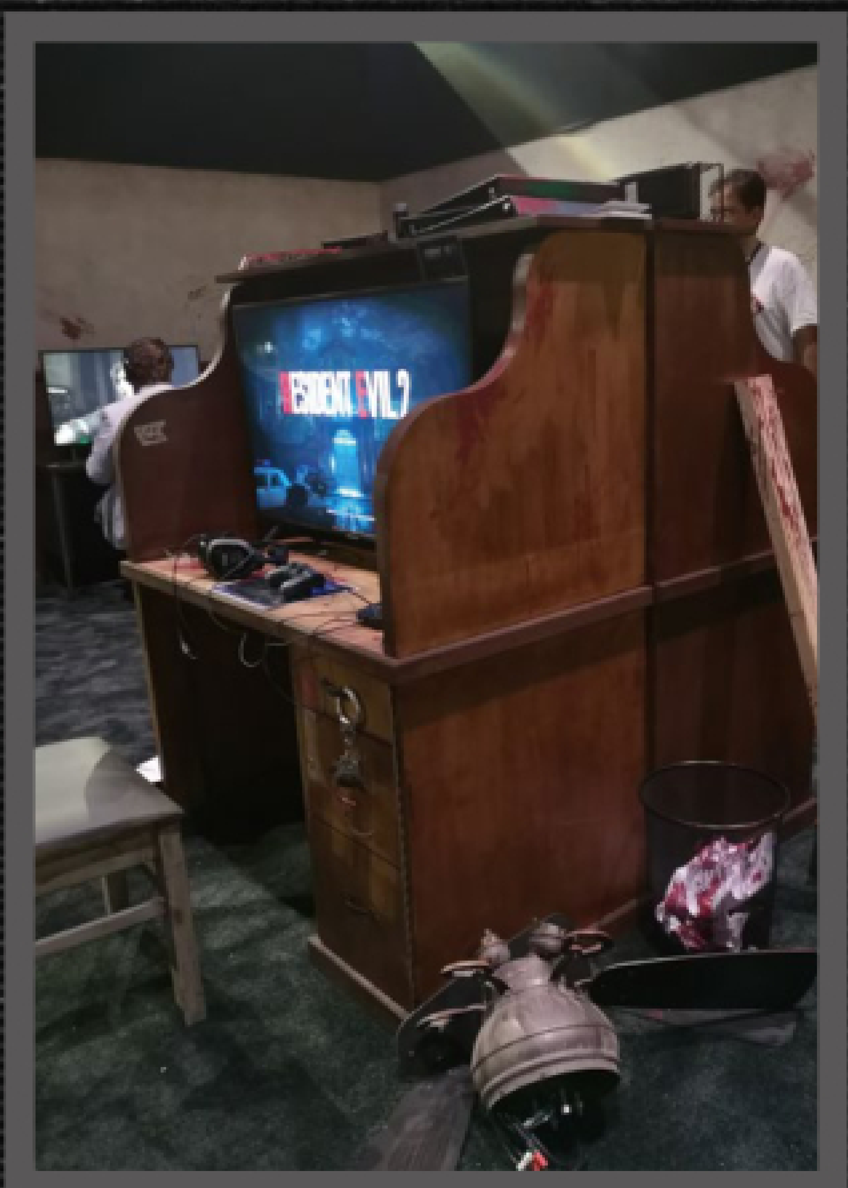
对于老玩家，这里是既熟悉又陌生的地方。熟悉是因为结构方面依旧有大厅、讲堂、办公室等，所处的大致方位也与原作相同。但是每个房间的确切位置、大小以及内部陈设又截然不同，这就让人产生陌生感。道具方面，也有药草的“绿＋绿＋绿”、“绿＋红”等熟悉的合成配方。存档依旧在打字机处进行，不过试玩版中存档并不需要色带。角色的背景设定与原作基本相同，具体情节则在原来的基础上进行了重新演绎，比如倒在地上的黑人警官在重制版中为里昂提供了不少帮助。这种既熟悉又陌生的感觉虚实相照，好似梦游，非常奇妙。

对于新玩家，精致的场景与细节有着很强的冲击力。建模、光影一丝不苟，环境细节比比皆是，里昂举一支手电筒在深色调的警局中只身闯荡，孤独与潜在的危险让人心生恐惧——树影斑驳的窗口、破乱不堪的房间、恍恍惚惚的灯光……最重要的是丧尸。本作的丧尸动作和模型堪称系列最强，射击或用刀砍都会在他们的身上留下伤痕，身体破坏更是让人印象深刻——切实的肉末横飞、血肉模糊。

原版为固定视角，刻意让人无法看到转角后面是否潜在危险，从而带来恐惧感。重制版则用光影魔术与优秀的关卡设计完成了与玩家之间一来一回的心理战——倒吊在房顶的丧尸，垂头坐在前方桌边的警官，门后墙壁上的巨大阴影竟然是……该吓你的时候放你走，当你习以为常时就来一个实实在在的“惊喜”。笔者是真真地被吓到了两三次。

注重谜题的心理战

试玩版中有大大小小很多谜题，有一些和玩家记忆里的似曾相识，但当自己开始沾沾自喜的时候却发现表面相同实则大相径庭，原本认为有的地方反而却空无一物等等。稍难的谜题都会奖励较强的武器、补给品等道具，而剧情所需的重要物品相关的谜题则相对好理解一些。而且只要调查过的地方，地图上就会留下标记，悬停还可以看到文字解释。因此只要展开地毯式搜索，应该就不会在剧情上卡关。





■本作的制作人神田刚（左）和平林良章（右）。

循序渐进的指引潜藏在游戏的关卡设计里，能在不知不觉中完成教学的功能。例如刚进入警局后，正中央的女神像下方需要放入三枚徽章，通过查阅旁边的文档就可以知道对应徽章的三个小雕像上谜题图案的排列顺序，而女神像后方就有一个狮子雕像。就算新玩家也能通过这样循序渐进的递进式谜题理解到游戏的解谜机制，从而顺利融入到相对硬核的解谜流程里。

战斗流畅、强调生存感

本作是标准的双摇杆第三人称越肩视角射击游戏，与市面上流行的同类游戏操作没有太大差异，可以无障碍快速上手。不过重制版的快速转身操作设计有些难以理解——左摇杆拉后的同时要按下 L3/LS，这时角色转身，但是视角却不随之自动转 180 度，需要玩家再按下 R3/RS 才能让视角重新居中。希望正式版中可以给出其他备选设置。

虽然试玩版中面对的敌人只有各种样子的普通丧尸，但是它们都很经打，最少的两枪爆头倒地，大部分都要打三四枪爆头，这还是在试玩版固定的 EASY 难度下。一小时内笔者大概用掉了 60 发以上的手枪子弹和 5 发以上的霰弹枪子弹，打死了 30 个左右的各式丧尸。而里昂只被攻击命中两三次，生命值从健康变成警告（CAUTION）。这是在笔者完全不想节省弹药的心态下得到的结果，相信根据弹药数量的限制和敌人血量的调整，正式版中普通以上难度的生存压力会非常大。

游戏的道具栏和《生化 7》的 UI 设计相仿，一开始为 8 个栏位，之后可以找到道具增加上限，道具管理仍旧是本作生存压力的一部分。武器则对应上下左右四个快捷键，方便玩家快速切换。一个比较大的变化是小刀改成了消耗品，图标上有一条耐久槽，耐久耗光后小刀直接打碎从道具栏中消失掉，在被敌人攻击时按 L1 键可以用匕首快速反击，从而挣脱对方的纠缠。笔者在试玩中一共找到两把小刀。

总结

E3 提供的试玩版就是截取了正式版中的流程，过程中会绕过警局的全部三层空间，一路上留下不少未解之谜，还有一些没用到的解谜道具，取得红桃钥匙并回到中庭触发剧情后，试玩便宣告结束。这是继承了经典《生化》的恐怖氛围与生存压力，同时又拥有当今最前沿画面技术的系列最新作品，绝对值得喜欢玩动作冒险和生存恐怖类游戏的玩家期待。

采访要点

在试玩结束后，我们还非常荣幸地采访了本作的制作人平林良章先生和神田刚先生，以下是采访的要点：

1. 重制版一开始可以从两位主角中任选一人开始游玩，在一人通关后，还要继续以第二名主角继续游玩。两段流程是分开的，只有两个故事都完成才是剧情的全貌。而至于玩家一周目选择不同角色是否会给二周目带来截然不同的影响，这点没有得到明确的回答。

2. 原版《生化 2》的所有模式都会在新作里呈现，包括“豆腐模式”和“第四幸存者模式”等。

3. 在被问起本作角色造型的变化时，平林良章阐明了他的看法和团队的考量——首先里昂在系列后续作品中的造型都有在变化，而本次的画面更接近真实，如果单纯沿用原版的造型，那样的细腻程度不足以融入环境，所以他们选择了较接近 CG 电影的造型。因为游戏要玩很长时间，大家可以实际体验试试，长久玩下来是否会更喜欢这种造型。神田刚补充说——制作团队努力让主角更接近真实，其中服装也是很重要的一部分，比如克莱尔的服装，因为她要开摩托车，会很冷，所以穿上了一件外套。

4. 基于玩家对原作热爱，制作团队化压力为动力，将尽最大努力做出大家都喜欢的游戏。他们以前就有重制 2 代的计划，但是觉得要做就得做到最好，当时时机还不太成熟。直到三年前，他们才认为有合适的技术启动这个项目。而且得益于原作有非常好的世界观和故事框架，重制工作也进行得也比较顺利。

文 稀饭 美编 Juxi

编辑精选展出游戏
辐射76

•精选理由•

保留《辐射 4》基本系统设定的前提下，削减了故事元素，但加入了在线多人联机合作及对战内容的革命性“《辐射》系列”新作！



PS4 XOne

辐射 76		Bethesda	
Fallout 76		角色扮演	美版
2018 年 11 月 14 日	多人在线	对应周边未定	
售价为 59.99 美元			

乡村路，带你到西弗吉尼亚！

核战爆发了，核战结束了，人类文明也毁于一旦，这是“《辐射》系列”无数次告诉过我们的故事。但是当我们操纵着放逐者 / 独行者 / 幸存者走出自己所在的避难所进入到废土的世界中时，却往往会发现这个世界并不孤寂，废土上人类的社会也已经重新开始了建立——毕竟当他们接触这个世界的时候，时间已经过去了起码 100 多年，人类的文明早就像是散落在废土上的野草种子，四处野蛮生长。



那么问题来了，这些种子是从哪里开始散播的？

《辐射 76》作为某种意义上之前所有《辐射》作品的前传，回答了这个问题。散播人类文明种子的人，就是你！

76号避难所 人类之光！

在《辐射 76》刚公布的时候，因为除了标题之外游戏就没有透露像样的情报，所以引来了一番猛烈的猜测，基本上都是考据 76 号避难所那根本不值一提的背景资料，例如这是一个受控避难所，不是很多其他避难所那样名为拯救人类其实是用来做实验的坑爹货，真的就是用来延续人类文明的，同时也指出了这个避难所在建设的时候出现了外星人绑架事件，而被绑架的人还在《辐射 3》的 DLC 里面留下了自己的踪迹。



■过去设定当中的 76 号避难所居民，造型在设计上并没有什么独特之处。



▲你们看到的是 76 号避难所，我们破烂王看到的是一地还没被捡走的垃圾！

这把对于本作的猜测引向了各种奇怪的方向，甚至怀疑故事不是发生在核战后的地球上。但实际上本作选择 76 号避难所就是因为它是一个受控避难所，在核战结束 25 年后，已经在 76 号避难所里生息延续了许久的居民们终于迎来了他们的使命：回到大部分辐射已经消散的地表，重建和延续人类的文明。

这就是玩家在《辐射 76》中身具的使命——虽然你们应该大部分时候还是在捡垃圾啦！

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.

离开避难所了我们要干嘛？

当然是捡垃圾啊说什么大废话！

本质上来说，《辐射76》的基础玩法和《辐射4》是类似的，玩过前作的玩家基本上可以无缝上手。不过游戏本身的变革方向可能会让系列粉丝有点不适应，例如这一作的故事元素大幅度减少，它很可能会有一个主线任务，玩家需要根据或许脸都不会露的76号避难所监管者（Overseer）在不同电脑端上发出的指示，完成不同的目标，并最终重建出人类的文明新起源地，但曲折复杂的支线任务应该不会出现，因为目前看来游戏当中基本没有一般意义上的NPC——除了各种敌人。



但实际上这个游戏当中可以有其他角色的存在——那就是其他玩家！《辐射76》是一款多人在线游戏，玩家需要连接服务器才能够进行游戏，而同一个服务器当中，一般会有10多个玩家存在，他们可以互相合作来寻找生存资源、对抗敌人和建设基地，也可以互相倾轧对抗。

如果你身边没有玩《辐射76》的朋友，又觉得作为独行者生存基本都是给别人围殴打死送垃圾——不，是送垃圾和其他装备，那其实不用太担心，本作的死亡惩罚非常宽松，不会掉经验值之类的累积进度，也不会掉落你拥有的物品。死了固然糟心，但其实没什么实际损失，觉得附近的人太糟心，应该还可以换个地方发展，因为《辐射76》的地图有《辐射4》的4倍大，十几个玩家放进里面，其实并不容易碰上彼此。



▲玩家们惟一能够遇到的“支线”就是和怪物之间彼此尝试爆掉对方的狗头——等等，这货没有头啊！

▶你的邻居们如果都是这种风格，那你还是赶紧搬家吧……

或许你会问，角色可以走，但之前辛苦建设的据点怎么办？

《辐射76》在这一点上比《辐射4》要更进一步，玩家将会使用一种名为C.A.M.P.的特殊装置，在地图上的任何地方设立一个据点，而不会像是《辐射4》一样只能在特定地点这么做。当玩家的据点在建设的时候，会生成记录下内部建设结构的蓝图。一旦玩家真的那么不走运，整个据点都被摧毁而且也回不到据点当中，他们可以选择在其他地方按照蓝图直接消耗一定量的材料，把营地整个重新建设起来。



而如果你真的觉得跟你一个服务器的人都太贱了，必须要教教他们在废土生存的道理，那你可以试试跟朋友一起消灭各种怪物，会有机会捡到一些特殊的数字序号。这是用来干嘛的？看到地图上那些还没被用上的核弹发射井了么？只要你们凑齐了序号，就可以获得核弹的发射码，确定好你对手的据点所在地，然后去发射井给他们来一发“天降正义”！核弹落点附近的地形除了会被炸个稀巴烂，还会产生强烈的辐射并催生出死亡爪之类的恐怖怪物，确保对方复活了之后也绝对待不下去。

这就是目前《辐射76》给出的游戏主题，虽然的确和以往的作品不太一样，但或许却可以带给我们不一样的乐趣。

要是你觉得不太确认自己是不是喜欢这个新的套路，也不用急，目前《辐射76》已经确定会在游戏推出之前放出BETA测试，游戏到底好不好玩，对不对口味，到时候试一试就知道啦！



▲这就是游戏中的C.A.M.P.装置，从外观上来看应该是避难所科技的产物。

▶谁都别想拦着我们集体捡垃圾！挡路者死！

在废土上生存的利器又多了一件！

在《辐射4》发售的时候，推出了一个哔哔小子版，里面除了游戏本体和一些收藏品外，还送了一个实体的哔哔小子便携电脑，让我们可以真正化身为避难所居民——不过这哔哔小子其实就是个手机壳，需要把智能手机放进去用，续航还不到24小时在废土上早把我们害死了吧！（笑）

或许是有鉴于此，《辐射76》的收藏版决定送点更实在的，那就是《辐射76》动力装甲版！（Fallout 76 Power Armor Edition）

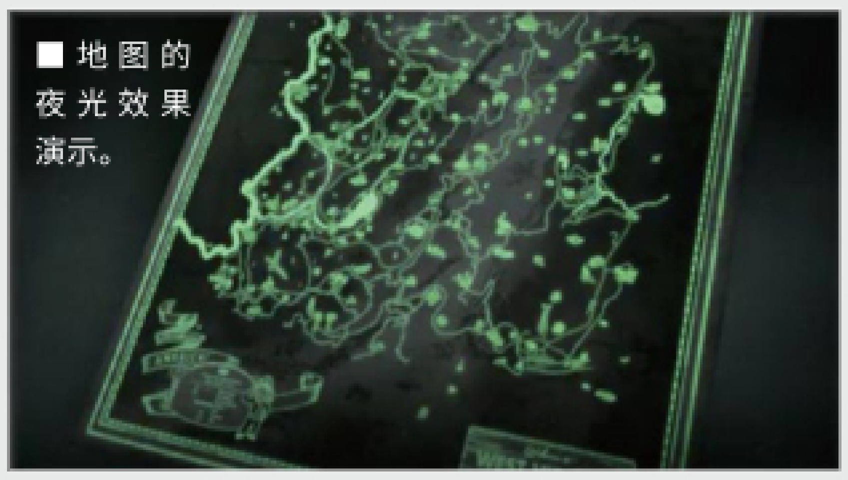


▲一整套的《辐射76》动力装甲版包含了各种不容错过的收藏品。

惊了，莫非直接送一套动力装甲？配不配核融合核心？

年轻人，梦要留在睡觉的时候做。动力装甲版送的是一个非常有代表性的T-51动力装甲头盔而已，不过和之前的哔哔小子一样，这个头盔也是可穿戴的！

同时这个收藏版当中还会有带着“辐射绿”夜光效果的游戏世界地图，24个《辐射》主题的人偶，游戏包装铁盒和一堆游戏内的物品奖励。



■地图的夜光效果演示。

不过大家看着过过瘾就好，因为就在这个版本上线预售没多久后，就迅速被预订一空，和当年《辐射4》哔哔小子版的销售速度一模一样，而且目前没有任何补货的消息。

当然，如果大家真的想要，或许国内的某些电商最后能够拿到一些现货，但就别盼着能够用比较实惠的价格拿下来了，只推荐有爱又有财的玩家们尝试。





编辑精选展出游戏
只狼

文 余烬　美编 NINA

•精选理由•

当《血源诅咒》获得了一定程度的成功之后，From Software 没有选择立马开发续作，而是去创作了新的 IP，《只狼》就是这样一款勇于创新的作品。

在去年 TGA 公布了一个镜头和副标题后，这款 From Software 全新 IP 的作品终于在今年 E3 揭开了它神秘的面纱。在这一次，我们将前往战火纷飞的日本战国时期继续“受苦”。不过，虽然从目前来看游戏的难度并不低，但与“《魂》系列”与《血源诅咒》相比，本作有非常大的不同。仅从游戏类型上就能看出，本作不会是动作角色扮演游戏，而是一款动作冒险游戏。黑暗的灵魂已经逝去，而这只独腕之狼则正在崛起。

PS4　XOne

只狼		Activision	
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE		动作冒险	中文版
2019 年初	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：未定			

※Steam版发售日未定

战国舞台上的狼烟正在升起

时值战国，在被大雪封闭的山谷之后，有一个名为苇名的国度。作为北国之雄的苇名，是由“剑圣”苇名一心只用了一代人的时间建立的。而如今，苇名之国正处于危急存亡之时。苇名一心的孙子，苇名之将担忧国家的现状，他暗自告诉部下：

“如今，想要从敌人那里守护苇名，已经不能再用寻常手段了。”


■荒废寺庙的佛师。


■皇子

© 2018 From Software, Inc. All rights reserved. ACTIVISION is a trademark of Activision Publishing Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TIPS：本作拥有多结局的设定。

"此刻正是需要那个皇子的时候。"

正因为如此，皇子遭到了囚禁。而对于本是孤独一人的皇子而言，他既没有朋友也没有家臣，只有一名忍者陪伴着他。而这名忍者便是本作的主人公，被称为"只狼"的男人。

在故事的一开始，为了保护皇子，只狼与苇名之将在月夜下对决，但却败下阵来。不仅只能眼睁睁地看着皇子被抓走，自己的左手臂也在对决中被砍断。身负重伤的只狼被一位神秘老人——荒废寺庙的佛师所救起。不仅如此，老人还运用自己的雕刻技术为只狼制作了一只义肢。起死回生并拥有了全新装备的只狼踏上了救回皇子的征程。


■被苇名之将砍下了左臂。

这是属于独腕之狼的战斗方式

与之前我们熟悉的FS社作品相比，本作最大的不同在于没有了等级和属性等相关系统，即角色自身并没有成长要素，这也是本作被归为动作冒险游戏的原因之一。由于没有了角色成长要素，则《黑暗之魂》里面与作为货币的"魂"相关的机制可能将不会出现，包括死亡后是否掉"魂"目前也暂不明确。不过通过宫崎英高的访谈可以确认的是，游戏中存在着死亡后立即原地复活的系统，但复活次数有限。相关死亡惩罚的机制依然存在，但还在调整之中。除了游戏机制的变化，作为忍者的只狼的战斗方式也非常独特。

刀剑相拼

本次E3宣传影像中主要展示出了只狼使用太刀作为主武器和敌人进行战斗。宫崎英高在访谈中也表示本作将强调刀与刀的激烈碰撞，宣传影像中多次出现刀与刀碰撞摩擦出的火花也证明了这一点。可以看出，本作更加重视攻击的时机以及对敌人动作的把握。

在刀剑相拼的攻防过程中，无论是敌人还是玩家的姿态都会逐渐发生变化，而当姿态走形后则可以通过"忍杀"对敌人进行直接的击杀。另外，宣传影像中的敌人在发动部分招式时，模型上有出现明显的"危"字。伴随着"危"字的出现，敌人使出了威力强劲的攻击。适当推测，在与敌人进行对峙时，普通的轻攻击都可以使用拼刀来进行格挡。而有"危"字的重攻击则需要进行打断或者进行躲避，单纯的拼刀可能无法起到太大作用。


▲利用忍杀直接将敌人击杀。

忍义肢

只狼被砍断的左手臂被装上了义肢，而这副忍义肢在战斗中也发挥出了作用。在探索的过程中只狼能够发现各种道具，这些道具经过改装之后能够成为义肢忍具，从而在战斗中提供攻击或者辅助的作用。比如斧头可以摧毁敌人的盾牌；爆弹则能让敌人眩晕；火把可以烧人；宣传影像中出现的铁扇则提供了阻挡攻击的作用。此外，部分义肢忍具还能与太刀进行配合，比如将火焰覆盖在刀身上，从而产生火焰刀的效果等等。



钩绳



宫崎英高在访谈中说到自己中意于立体垂直的地图，并希望把这种需要多维度探索的地图带给玩家，因此钩绳必不可少。正因为需要有钩绳，所以才会想到以忍者作为主人公来制作游戏。在本作中，只狼可以使用钩绳前往高处，从而到达一些平常无法到达的地点。而在战斗中也可以使用钩绳来拉扯敌人，或者从远处快速近身。无论是探索还是战斗，钩绳都会发挥重要的作用。

潜行

在敌人还没有发现只狼前，可以通过贴墙壁、蹲草丛、走房檐等方式进行隐蔽。而在敌人没发现只狼时靠近敌人则可对敌人进行暗杀。潜行的出现为游戏的攻关提供了更多的可能。


▲▼拿着火把的敌人和狼狗，是不是有一种既视感？



TIPS：由于主角和其职业固定，因此本作没有多人模式。

文 果汁 美编 Juxi

编辑精选展出游戏

王国之心III

这几年的E3，但凡《王国之心III》有新的预告片，粉丝们就如同狂欢一般，洋溢着的，都是藏不住的喜悦。而今年尤为特别，不仅确定了发售日，更是在微软、SE和索尼的发布会上，接连公布不同的预告片，重磅消息轮番轰炸。即便最终发售日比预计中的要稍微延后了一些，但我想已经没人在意。毕竟光是视频里所蕴含的信息，都足够粉丝们好好地消化一段时间了。那么这一次的前线狙击，便来深入探讨。

•精选理由•

《冰雪奇缘》尘埃落定，《加勒比海盗》艳惊四座。《王国之心III》的每一次亮相，哪怕只有影像，每一秒都足以令人沉醉。

王国之心III		PS4 XOne Square Enix
Kingdom Hearts III		动作角色扮演 日版
2019年1月25日	本地1人	无对应周边
售价未定		

光所编织而成的心 终将成为热情 并达成誓约





艾莎

阿伦黛尔王国的公主，因为害怕自己的魔法失控而伤害身边的人，在登基为女王的那天离开王国，躲进了雪山深处。

雪宝

由艾莎的魔力而诞生的雪人，天真开朗、呆萌搞笑。它有个不可思议的梦想——明明是雪人，但却期待着夏天的阳光与暖风。

新世界 阿伦黛尔王国

出自：《冰雪奇缘》

似乎从《王国之心III》公布之初起，玩家们对于加入《冰雪奇缘》的呼声便从未停息，但却一直没能得到官方的确认。终于，在今年的E3上，Square Enix直接以全新的预告片回应了玩家的渴望，这个备受期待的雪之世界，正式加入“王国之心豪华套餐”。

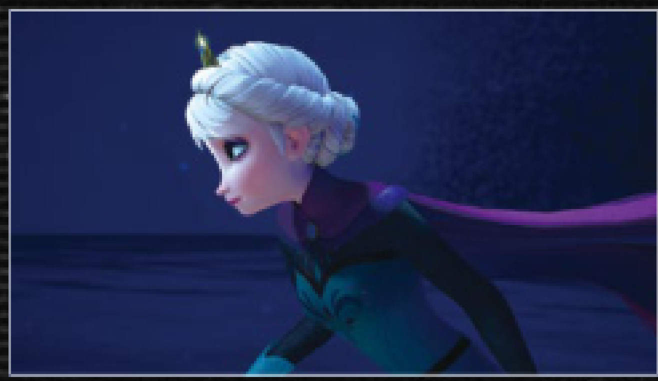
安娜

阿伦黛尔王国的小公主，为了解救处于危机中的王国，也为了破除魔咒与姐姐再度重逢，无畏的她踏上了旅程。

©Disney ©Disney/Pixar Developed by SQUARE ENIX

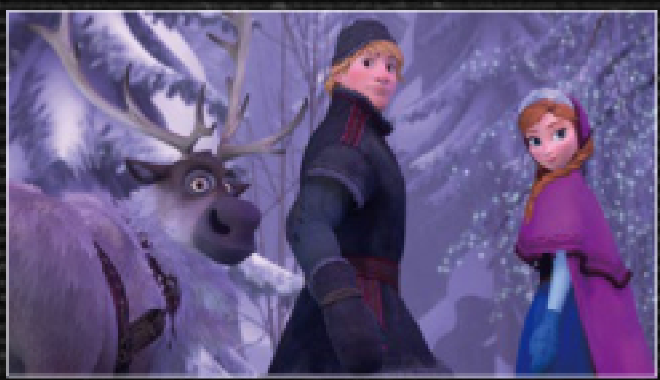
相互交错的故事线

游戏采用与原作相同的时间点，电影中经典的画面和桥段将会以不同的视点，为玩家重新呈现，主题曲《Let it go》也将再度响起。来到冰天雪地中的索拉，将会与阿伦黛尔王国的两位公主——艾莎和安娜相遇，她们虽然不能直接参与战斗，但艾莎能够使用魔法创造出冰之巨人，以此助索拉一臂之力。



▲▼从登基典礼上逃走的艾莎，在雪山中与索拉相遇。





◀▼陪伴着安娜踏上旅程的克里斯托夫和驯鹿斯文，自然也不能少了搞笑的雪宝呢！



新的敌人，现身！

除了对阿伦黛尔王国虎视眈眈的敌人外，十三机关的成员拉克西恩竟然也出现在这里。正在收集七个光之心的她，对可能陷入黑暗的艾莎展现出了极大的兴趣。而阻挡在索拉面前的，除了巨大的雪山之外，更有由拉克西恩所创造出的冰之迷宫。

在这个冰天雪地之中，索拉的战斗方式发生了很大的变化，不仅可以在冰面上快速滑行，键刃也化为双手的冰刃进行攻击。此外，在一些特定的场景下，高飞的盾牌可以作为雪橇使用，在雪地里快速滑行前进，并与特殊敌人进行追逐战。



▲以伤害他人为乐的拉克西恩，此次会耍什么样的手段？



▲在冰面上滑行，并以冰刃进行战斗的索拉

新世界 加勒比海

出自：《加勒比海盗》

如果说《冰雪奇缘》早在预料之中，那么索尼发布会上公布的《加勒比海盗》世界，可能出乎大部分人的意料。虽然加勒比海的世界在《王国之心 II》中便已登场，并且为了还原电影的感觉，当时就已经采用了与其他世界截然不同的写实风格。不过在《王国之心III》中，除了得益于技术力的进化而渲染出以假乱真的电影世界外，就连索拉、唐老鸭、高飞、甚至是十三机关成员这些“《王国之心》系列”的原创角色，也重新设计了一套与电影高度契合的建模，使之完美地融入故事当中。让人不得不感慨，开发组对于细节上的追求。





穿上了海盗服的索拉，键刃也经过重新设计，融入大量海盗船的元素。坚毅的眼神下，透着一股精致的厚重感。

前往世界的尽头

从预告片中众人迎接杰克船长归来的片段不难看出，本作中的加勒比海世界是以系列第三部电影《加勒比海盗 世界的尽头》为蓝本进行制作的，并以令人惊叹的超高还原度，完美重现了电影的镜头。不过之后的剧情，会因为索拉等人的到来，而发生什么样与原作所不同的变化呢？













杰克船长

在深海中等待着前来拯救自己的船员，而重返现实世界后，杰克船长将与索拉再度相遇。

威尔·特纳

为了拯救被诅咒所困的父亲而成为海盗，钟情于总督的千金——伊丽莎白·斯旺。

伊丽莎白·斯旺

斯旺总督的女儿，虽然曾经诱骗杰克船长使其被海魔吞下，不过如今她也加入到了营救的队伍中。

赫克托·巴博萨

九大海盗首领之一，虽然曾因为背叛而被杰克船长所杀，不过却由缇亚女巫复活，如今率领着黑珍珠号以及营救杰克船长的队伍，前往世界的尽头。



野村哲也

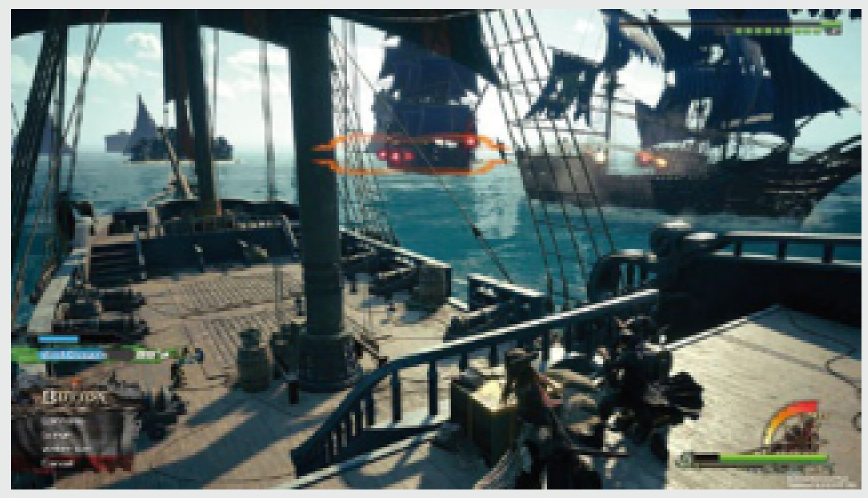
在《王国之心III》中，我一直想做至少一个真人电影世界。毕竟这是系列在次世代平台上的第一款正统续作，所以我也想测试一下我们的极限，看看能还原出怎样的真实感。

前所未有的战斗体验

预告片中向玩家展现了《加勒比海盗》世界丰富的玩法——不仅能够操纵海盗船进行海战、潜入大海中战斗、甚至可以将无心作为骑乘工具展开空战……海陆空三个维度的战斗完全无缝衔接，带来了“上天入地、无所不能”的畅快感。当然，索拉也会像一名真正的海盗船长那样扬帆远航，发现新的小岛后进行探索。



▲键刃变形为具有海盗船特色的武器。



▲火炮发射！无比真实的加勒比海战。



▲除了《美人鱼》的世界之外，又有可以进行水下战斗的场景了。

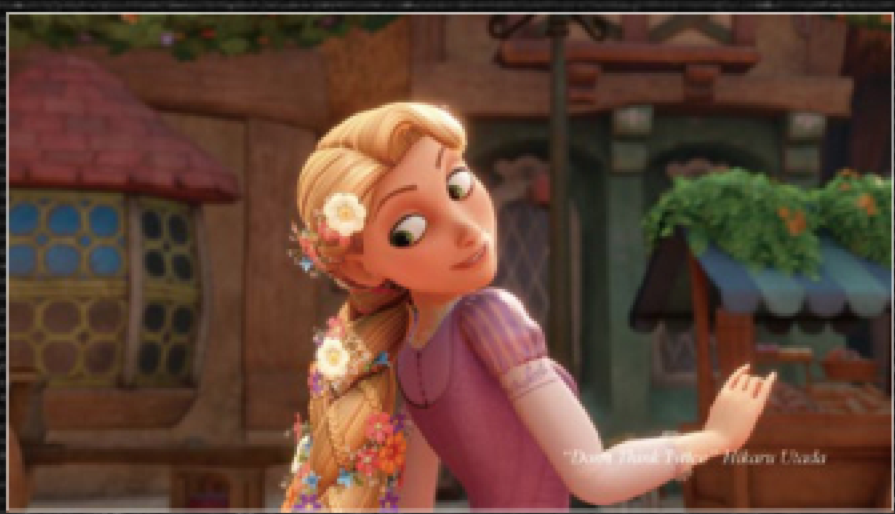


▲乘坐无心进行空战。

其他已经确认的迪士尼世界

今年 E3 上本作所公布的重头戏，自然就是《冰雪奇缘》与《加勒比海盗》这两个未曾透露过的全新世界。而此前已经确认的《玩具总动员》、《怪物工厂》、和《长发公主》，都有一些新的画面放出。至于早早就已经公布，但至今没有任何实机画面的《超能特工队》，野村哲也表示目前开发一切顺利，请玩家不必担心。缺席 E3 的原因，是由于这个世界的游戏部分已经差不多完成了，但剧情过场尚未做完，因此没能赶上此次发表。另外，还有一个几乎在系列每款作品中都会登场，已无需特别介绍的作品——《大力士海格力斯》。

《长发公主》





利用自己的头发，乐佩公主可以带着索拉在森林之间自由穿梭。

《怪物工厂》





来到怪物公司，索拉等人也变成了“怪物”的模样。

《玩具总动员》





方手方脚的索拉，将与胡迪和巴斯光年一起展开冒险。

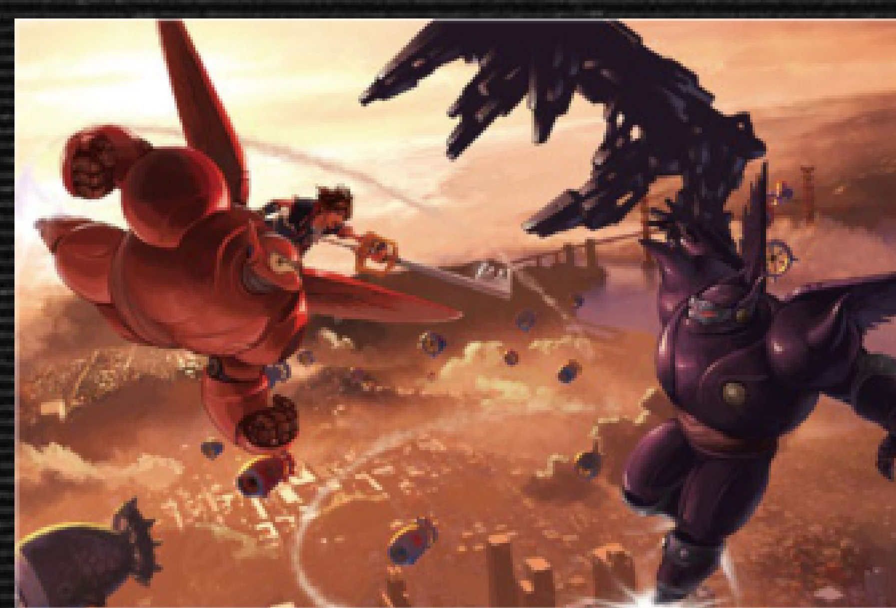
《大力士海格力斯》





遭遇危机的海格力斯。令人在意的是，这个世界里索拉仍然是《王国之心 II》中的装扮。

《超能特工队》



就连宣传图也少得可怜，不过不必担心，开发正在顺利进行中。

利库&米奇国王

自从初代《王国之心》结局时，利库与米奇决定在黑暗世界那一侧关上大门后，他们就基本上成为了一对固定的组合。在《王国之心 3D》中，利库得到了 Yen Sid 的承认而成为了键刃大师，而《王国之心III》中的第二条故事线，便是他与米奇一同前往黑暗世界中寻找阿库娅。

利库在系列的每一代作品中，造型上都有明显的变化，《王国之心III》也不例外：不仅回归利落的短发，整体的造型明眼人一看就明白——压根就是《最终幻想 15》中诺克提斯的翻版嘛。



利库



米奇国王

复制利库回归?

在《王国之心 记忆之链》中，十三机关的No.4——维克森制造出了利库的复制品，并让其与索拉进行交战。即便曾被当做棋子任人摆布，但复制利库最终还是凭借自己的意志摆脱了机关成员的控制，并选择了自我牺牲，堪称《记忆之链》中最为伤感的一幕。







最新的预告片中，坐在命运岛海滩上的利库，随着视线与镜头的切换，出现在他身边的，竟然就是那个已经拥有自我意识的“复制品”。利库曾经所说过：“我要放弃这把键刃（way to dawn），为了另一个我”。如此看来，复制品利库的回归，已成定局。

◀《王国之心 记忆之链》重制版中的复制利库。



野村哲也

没想到玩家对于阿库娅堕入黑暗表现得如此震惊，甚至超过了《冰雪奇缘》加入游戏这种重大发表。由于我了解整个故事线的发展，因此在我看来，游戏中其实还有许多比这个更为刺激的惊喜，希望大家能够承受得住。

堕入黑暗的阿库娅

预告片的结尾，暗之世界中出现了一个被黑雾所环绕的身影，在其捡起米奇的键刃、周身的黑雾散去后，出现的却是无比熟悉的面庞——键刃大师・阿库娅。而金色的双眸，无疑代表着她的内心，已经堕入黑暗。

阿库娅的“黑化”对于众多粉丝们而言，绝对是一个极具冲击力且难以接受的现实，尤其担心她是否也落入了塞阿诺特的魔爪。不过根据《王国之心 梦中降生》中的设定，主角三人在不同世界穿梭时，需要穿上特殊的盔甲以隔绝黑暗力量，而在故事的结尾，阿库娅为了拯救泰拉而舍弃了自己的盔甲，并且在《王国之心 0.2》中再次被卷入黑暗世界中，如今已经横跨了两部正统续作这么长的时间，她被黑暗所侵蚀也是在所难免。不过从访谈中野村哲也的口气来看，似乎事情并不是想象中的那么单纯，一切只能等待游戏正式发售后揭晓了。





野村哲也 访谈精选

Q 是否有推出中文版的计划?

A 目前正在积极商讨中，请大家等待后续情报。

Q 目前没有看到“《最终幻想》系列”的角色出场?

A 如今《王国之心》已经有很多原创角色，且都有各自的剧情与冲突，处理起来相当困难，因此便很难将《最终幻想》的角色融入故事中。回首《王国之心》初代，那时候索拉只是一个原创的新角色，我们需要《最终幻想》的角色作为支撑，不过15年过去后，原创角色们已经变得成熟，因此我认为已经不再需要那么做了。另外，当时除了《王国之心》，并没有很多能让《最终幻想》角色齐聚一堂的游戏，不过如今已经有很多作品做到了这一点。不过这并不意味着游戏中不再有《最终幻想》的角色，请期待后续的情报吧。

Q 漫威相关的作品和《星球大战》有可能加入吗?

A 这两款作品来自华特迪士尼的子公司，他们是独立运作的，合作上有一定的难度，目前不太可能加入。

Q 本作的故事是完结点吗？会有后续么?

A 作为持续15年之久的黑暗探求者篇（Dark Seeker篇），与塞阿诺特之间的战斗会有一个了结。不过《王国之心》这个系列还将继续，对于未来的发展我也有一定的想法。

Q 关于索拉、真XIII机关等人都提到了复活洛克萨斯，令人在意。

A 索拉和洛克萨斯之间有着非常紧密的联系，但有关洛克萨斯的内容是《王国之心III》的最高机密，我无法透露。

Q 是否有多名可操作角色?

A 玩家是有机会操作索拉以外的角色的，请期待后续公开。

凯丽&阿克塞尔(利亚)



《王国之心III》第三条故事线，是凯丽和阿克塞尔（利亚）在梅林的帮助下，一同进行键刃方面的修行。在预告片的结尾处，凯丽不仅换上了新的服装，也有了全新的短发造型，一颦一笑间，可爱度瞬间又飙升了几个等级。

作为系列的正牌女主角、索拉的青梅竹马，凯丽在过去作品中的出场机会并不多，与索拉更是常年见不上一面。在《王国之心 梦中降生》中因为触摸阿库娅的键刃而获得使用键刃资格的她，在《王国之心 II》的结尾时，终于召唤出自己的键刃进行战斗。也期待着她在《王国之心III》能够成为可用角色之一，用实力证明自己不可动摇的女主地位。





新世代的七公主

拉克西恩在《冰雪奇缘》的世界中表示要收集“新的七颗心”，这不禁令人联想到系列设定中七位公主“纯粹的光之心”。而野村哲也在访谈中明确表示，“新的七颗心”所指代的，便是新世代的七位公主。除了凯丽继续继承其中一名公主的身分外，其余六名都会进行更替，目前已经确认的有《冰雪奇缘》的艾莎和安娜，以及《长发公主》中的乐佩。



▲旧世代的七位公主。

召唤兽系统

召唤兽系统也算是系列的老传统了，此次由于众多新世界的加入，以往作品中的一些经典迪士尼作品显然就无缘《王国之心III》了，而就算是新作品，也无法做到面面俱到。不过即便是没有在本作中收录的迪士尼世界，其中的角色还是有机会以召唤兽的形式出现在游戏中，与索拉并肩作战。

从预告片中可以看到，《狮子王》和《无敌破坏王》中的角色，都作为召唤兽在其他的世界中登场。当然，目前并不能确定《无敌破坏王》是否会以独立世界的形式加入游戏。





Q 关于 DLC 和季票

A 我个人不太喜欢季票，因此应该不会考虑。至于 DLC 内容，虽然不想跟随“大作都有 DLC”的潮流，不过我还是希望在游戏发售后也能继续做出让粉丝们高兴的内容，所以是会考虑的，只是目前并没有详细的计划，以完成游戏本身为优先。其实之前考虑过把 0.2 中阿库娅的自定义装扮系统作为 DLC，在游戏发售后追加，不过鉴于主角每到一个世界后都会有相匹配的换装，若要加入类似 0.2 中那样的系统，制作组还需要更多的时间研究。



▲《王国之心 0.2》中可自定义角色装扮。

积木船回归



此前积木船就已经确定不会缺席《王国之心III》，在最新的预告片中也有所展现，不过情报有限，惟一能够确定的就是游玩形式与《王国之心 II》中类似，但是场景与敌人都要丰富许多，关卡的设计也更为壮观。至于改装系统等部分，则需要等到官方后续公开。野村哲也在访谈中表示，他们已经为积木船增加了一些新特性，只是暂时还未公布。

迷你小游戏

丰富又耐玩的小游戏，一直是“《王国之心》系列”的特色。预告片中出现了索拉与《美食总动员（料理鼠王）》的主角小米（Remy）一起做菜的片段，野村哲也在访谈中确认，这只是一款料理小游戏，玩家可以在游戏中不同的世界中收集食材，并带到小米那里进行烹饪，成功后便能提升角色状态，失败的话则不会有任何事发生。同时他还表示，诸如此类的小游戏，在《王国之心III》中还有很多很多。



原XIII机关成员回归

在最新的预告片中，不少原 XIII 机关的成员们纷纷登场，有人洗白，当然也有人“变黑”，但无论如何，作为关键角色的他们，在本作中无疑会串起一条隐藏的故事线。除了目前尚未在《王国之心 III》相关情报中提及的原机关 No.3 札尔丁、原机关 No.4 维克森、原机关 No.5 雷克萨斯、原机关 No.7 塞克斯和原机关 No.9 德米克斯，以及身分特殊的 No.13 洛克萨斯和“编外成员”西恩，余下的七位虽然只是在影片中露了个面，但所隐藏的信息量却十分值得玩味。



■无心与无存一同登场。

洛克萨斯的复活，同样也是我们所期望的。

暗之探求者 杰姆那斯 Xemnas

XIII 机关的创始人，也是侵占了泰拉身体的塞阿诺特（Xehanort）在“无心化实验”中所产生的无存。在初代《王国之心》的最终混合版中以隐藏 BOSS 的身分出现，之后作为《王国之心 II》的最终 BOSS，在光与暗的夹缝中被索拉与利库二人所击败。《王国之心 3D》中，杰姆那斯便与具备穿越时空能力的伪安塞姆（初代最终 BOSS，塞阿诺特的无心）一同登场，在同样穿越时空而来的青年塞阿诺特的引导下，正式着手组建真 XIII 机关。

本作中，在索拉提起复活洛克萨斯之后，二人表示这同样也是他们所期望看到的结果。当年，杰姆那斯在黄昏镇发现了洛克萨斯，并将其带回机关中进行培养，希望借助键刃的力量完成“王国之心”。而这一次，他们希望洛克萨斯复活的真实目的会是什么呢？

魔枪的射手 西格巴尔 Xigbar ⇨ 塞阿诺特的老相识 布莱格 Braig

XIII 机关中的 2 号成员，出镜率极高。早在《王国之心 梦中降生》中，还是人类形态的他就与塞阿诺特勾搭在了一起，并在战斗中失去了右眼。塞阿诺特占据了泰拉的身体并无存化后，创立了 XIII 机关，一路追随的西格巴尔自然成了元老级的成员。《王国之心 II》中被索拉打败后主动消失在黑暗中，直到《王国之心 3D》中回归，从《王国之心 II .5》秘密影像中的穿着可以判断出，他也恢复为了人类形态，并且主动成为了塞阿诺特心之碎片的容器，也就是真 XIII 机关中的一员。

而就算在本作中，布莱格也依旧是那副狂妄而高傲的模样，他对索拉所说的那番话语背后，肯定另有图谋，或许将与维恩图斯的沉睡之地相关。



以连接的心为力量，寻找心与心联结之处。

◀《王国之心III》中的布莱古。



◀无存状态的西格巴尔。



▶无存状态的泽克西昂。

影之策士　　安塞姆的爱徒

泽克西昂 Zexion ⇨ 伊安佐 Ienzo

XIII 机关中的 6 号成员，最初于《王国之心 记忆之链》中登场（无存），而在故事线最早的《王国之心 梦中降生》中，他是贤者安塞姆的爱徒（人类）。其本身并不热衷于战斗，在《记忆之链》的利库线中，因为同伴相继被消灭，而不得不伪装成索拉的样子，企图迷惑利库却被识破。两人交手后，他被利库所打败，不过最终则是被利库的复制品所消灭。《王国之心 3D》中，泽克西昂与部分 XIII 机关的成员均回归人类形态，因此往后便用其本命“伊安佐”来称呼他。

在《王国之心III》中，伊安佐顺利“洗白”，重新披上了研究员的大白袍，与索拉及黄昏镇的小伙伴们共同研究贤者安塞姆所留下来的数据，寻找让洛克萨斯回归的方法。



▲《王国之心III》中恢复为人类的伊安佐。





▶《王国之心III》中拥有键刃力量的利亚。



◀无存状态的阿克塞尔。

炎之烈风　　键刃使

阿克塞尔 Axel ⇨ 利亚 Lea

XIII 机关中的 8 号成员，也是其中人气最高的角色，没有之一。系列多部作品中都有其活跃的身影——《王国之心 358/2 天》中，他与洛克萨斯成为好友，让玩家记住了夕阳下的海盐冰；《王国之心 记忆之链》中，他为了赢得马尔夏的信任，亲手消灭了另一名机关成员维克森，最后又借索拉之手，铲除了马尔夏，展露了深藏不漏的一面；《王国之心 II》中，他多次阻挠索拉的记忆恢复计划，只为了不让洛克萨斯消失，之后则带走了凯丽，以免她落入其他机关成员之手（这或许也是为何本作中凯丽会与他一同修行的原因），最终，他拼尽所有的力量为索拉打通了前往“不存在的世界”的道路，消失前那段令人动容的台词，不晓得骗了多少玩家的眼泪。而阿克塞尔在《王国之心 3D》中以人类形态回归（此后称呼其利亚），也算是回应了粉丝们的期待，但最让人意外的，是他竟然也拥有了使用键刃的力量。

在《王国之心III》中，利亚将会与女主角凯丽共同冒险，这对奇妙组合的目的尚未明了，只是看着他们的背影，一瞬间又让人想起了，那个曾经在钟楼上一起吃着海盐冰的少女——西恩。



命运的赌徒

鲁克索德 Luxord

XIII 机关中的 10 号成员，以扑克牌为武器进行战斗，在《王国之心 II》中的《加勒比海盗》世界登场，利用人们贪婪的本性制造无心，最终被索拉消灭，而本作中再一次出现在相同的世界中。和拉克西恩与马尔夏一样，真名未知，双眸也变为了金色。

从鲁克索德与索拉等人的对话中可以得知，他正在寻找一个“箱子”，这也不禁令人联想到，《王国之心 II .8》的剧情影像《χ Back Cover》中所提及的，由大导师交给第六名弟子路修的那个神秘黑箱子。



■《王国之心III》中的鲁克索德。


◀无存状态的鲁克索德。



◀《王国之心III》中的马尔夏。


▶无存状态的马尔夏

优雅的凶刃

马尔夏 Marluxia

XIII 机关中的 11 号成员，加入的时间较晚，却极具野心。在《王国之心 记忆之链》中，他企图操纵索拉的记忆，以此来控制键刃的力量，最终达到将整个机关据为己有的目的，不过却遭到了机关其他成员的阻挠与背叛。在索拉的篇章中，他作为最终大 BOSS，自然难逃被键刃消灭的下场。和拉克西恩相似，我们目前既不能确定其现在的状态，也不知晓本名，因此仍然称其为马尔夏。

虽然在去年的宣传片中已经确认马尔夏的重新回归，但细心的玩家会发现，今年发布的预告中，他的双眸被修正为了金色。如果这代表着马尔夏是真 XIII 机关的一员，那么从他对索拉所说的话中，似乎也预示着其仍然在打着自己的如意小算盘，伺机而动。

试玩报告


三日月

《王国之心III》的试玩是本次 E3 中人气最高的一个，从排队人数来看大概也就仅次于任天堂的《任天堂明星大乱斗 特别篇》。有两个部分可供玩家试玩，第一部分是一场 BOSS 战，对手是巨大的石泰坦，第二部分则是《玩具总动员》的序章流程。

战斗操作和系列之前相比并没有发生太大的变化，当玩家的连击数达到一定程度后就能发动特殊技能。由于试玩版中玩家不能打开菜单，因此笔者并不清楚能够发动的技能是随机还是有什么特殊条件，但从试玩来看，能够触发的技能种类除了部分特殊时间（例如 BOSS 战）以外，都是随机的。

可发动的特殊技能有很多，在试玩里最常见的就是转转杯和海盗船（发动起来就像是同名的游乐场项目），也有部分需要特定条件才能发动的。例如石泰坦 BOSS 战里的轨迹小火车以及《玩具总动员》里和巴斯光年与伍迪一起发动的烟花突击等等。

石泰坦 BOSS 战的试玩比较“波澜不惊”，没多少剧情而且打倒 BOSS 的方法也非常简单。本作新增了沿着墙壁往上移动的操作，只要是发光的墙壁都可以。这个设定并不仅限在奥林匹斯世界，在后来的《玩具总动员》世界里，同样有类似的操作。BOSS 的攻击方式非常单调，不停跳跃就可以躲开攻击。BOSS 的 HP 下降到一定程度就能发动特殊技能轨迹小火车。每个特殊技能的时间都是有限的，而且有着不同的操作。这里的火车可以发动烟花攻击，玩家还需要时不时攻击 BOSS 的部位来终止其攻击，期间根据不同的按键操作，索拉还能进行华丽的闪避。在技能的最后还会发动一次终结技，威力非常巨大，正常来说 BOSS 就会直接被干掉。虽然从试玩的角度来看流程比较单调，但和巨大体型的 BOSS 战斗视觉效果还是非常震撼的。

《玩具总动员》的试玩就比上一个要长多了，主要是因为多了很多过场动画。从剧情双方的对话

无情的妖姬

拉克西恩 Larxene

XIII 机关中惟一的女性（非正式成员西恩除外），12 号成员。在《王国之心 记忆之链》中，与机关 11 号马尔夏联手，企图控制索拉，最终在忘却之城的 13 层被索拉用键刃消灭。如今在《王国之心III》中回归，目前尚无法确定其是否由无存变回人类，因此暂时还是称之为拉克希恩（实际上我们也并不知道她的本名）。惟一可以知道的是，她那以伤害他人为乐的个性一点儿没变，而金色的眼眸似乎也代表着，她已经被赛阿诺特收入麾下，成为真 XIII 机关中的一员。在《冰雪奇缘》世界中登场的她，毫不忌讳地展现出对于艾莎的图谋，也为索拉设下层层阻碍。



◀无存状态的拉克西恩。

▼《王国之心III》中的拉克西恩。



PS4 Pro 限定主机

《王国之心III》将推出 PS4 Pro 限定主机，目前日版已经在官方网站、日本亚马逊、日本 7-11 便利店等渠道开启预定，售价 53780 日元。港版则需等待进一步的消息公开。



来看，故事发生在《玩具总动员》电影的第一部和第二部之间，巴斯光年和伍迪发现其他玩具无故失踪，而玩具身处的世界也发生异变，例如巴斯光年那个本应是玩具的镭射枪能发射出真的镭射，而索拉是他们世界里一个人气游戏的主角。

在安迪房间的战斗非常有《玩具总动员》的特色，除了一般的攻击手段以外，玩家还可以踩在小球上像耍杂技一样攻击敌人。此次试玩的目的地是银河玩具店，在这里玩家可以操控大型机器人和敌人的机器人展开战斗。机器人的攻击方法和一般的有很多不同，攻击方式只有开炮和近身攻击，除了一般的闪避外还可以利用喷射背包来飞行。机器人有耐久的设定，快要爆炸的时候可以脱出，找一台新的机器人坐上去。全灭机器人后试玩就结束了。

笔者并不是一个系列的“忠实”粉丝（毕竟也就玩过前两作而已），因此本作到底改了多少东西，笔者很难给出一个非常准确的答案。但从一个新玩家的角度来看，3 代的素质有目共睹，有趣且华丽的战斗、不错的战斗手感以及各种有趣的细节至少使得本作非常“好玩”，至于作为角色扮演游戏的核心“剧情”表现如何，就只有等到游戏发售后才能见分晓了，至少从试玩的角度来看，《玩具总动员》的剧情非常有趣，游戏本身和电影非常出色地融合在了一起。



野村哲也

《王国之心III》几乎集合了系列全部的主要角色，这些角色都有各自的背景。当他们聚到一起后，就会出现某人与某人以前就认识，某人与某人是第一次碰面等问题，确实非常复杂，就连我自己也时常搞混。以至我们还准备了专门的人去检查剧情设定上是否有问题。

初次接触《王国之心》的玩家，也可以尽情游玩

对于每个想入坑的新人玩家而言，“《王国之心》系列”不仅作品多，而且剧情关联度高，更别提错综复杂的角色关系和世界观设定。想要从头开始了解是一件极为困难的事情，就算是老玩家，很多时候也说不出个所以然来。也正因为关联的作品及角色过多，所以难以在新作中进行详细的回顾和说明，为了让没有玩过系列其他作品的玩家也能对整体剧情有所了解，并尽情地融入《王国之心III》的世界中，Square Enix 正在准备相关的剧情影像，预计分为五个章节推出，由祈莉希负责旁白解说。

视频影像预计会在 E3 过后不久，在官方网站上线，方便玩家在等待发售日的这段时间内，了解此前剧情的发展脉络，至于是否会将这一影像加入到《王国之心III》的游戏本体中，目前仍在商讨中。



▲如果你有充足的时间，官方也准备了 All in One 大合集，一口气收录包括《王国之心III》在内的所有作品，方便玩家彻底领略这个系列的魅力。

BATTLEFIELD V

文 六等星 美编 NINA

本次《战地》新作将故事背景放在了玩家们更为熟悉的二战时期，在全新的寒霜引擎渲染下，这场人类历史上规模最大的战争将会显得格外残酷，更加恢弘的战场与强力枪械将燃起每一名战地玩家心中的热血。下面便为各位读者介绍一下本作那些令人惊喜的革新之处。

•精选理由•

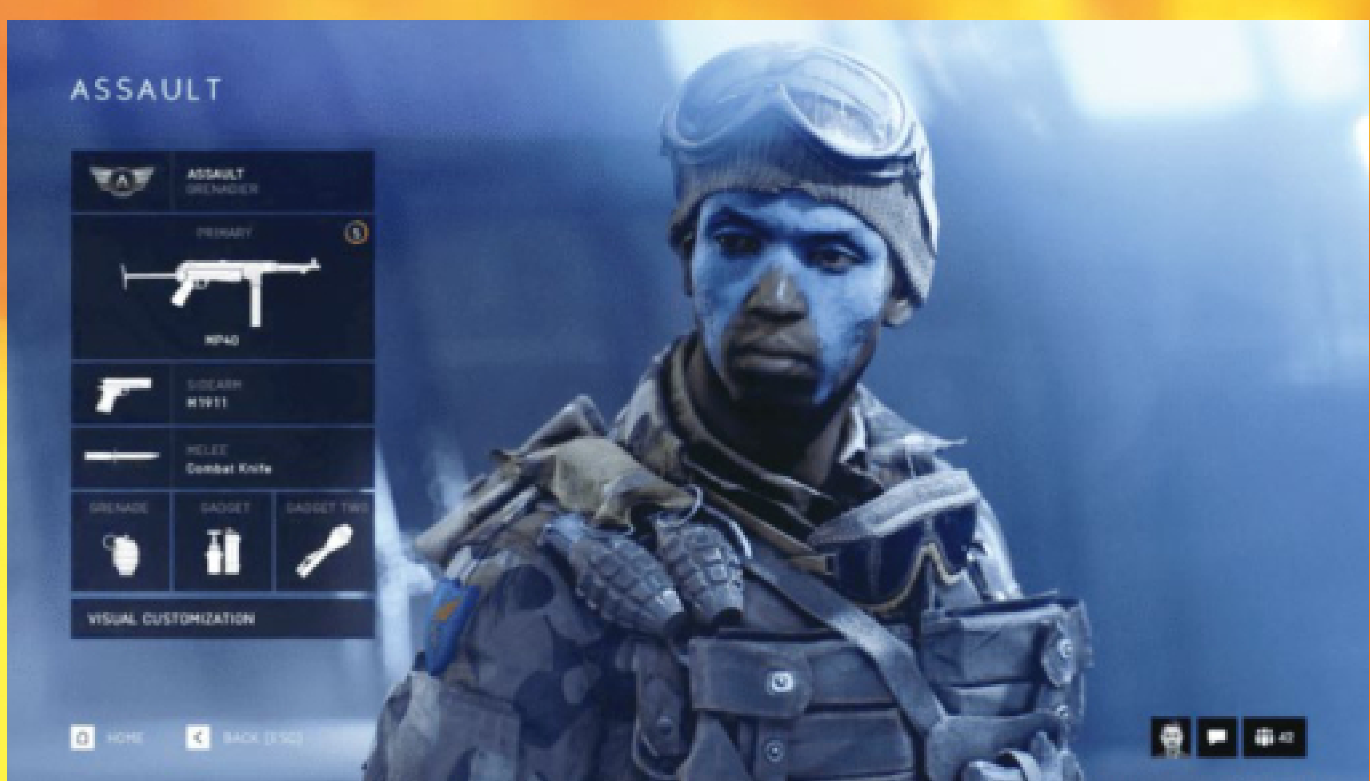
EA 的金字招牌，射击游戏巨头之一，即使与前作才相隔 2 年，大量的进化革新仍使本作焕发着独特的魅力。

免费更新、告别开箱

近年来由于《星球大战 战场前线 II》的“开箱风波”，EA 再次被媒体与玩家推到了风口浪尖，在一系列的公关运作后，EA 很快认识到自己的问题所在，因此即将发售的《战地 5》中将不会包含任何带有开箱元素的交易系统。

此外惯例拥有的高级通行证（季票）也将一并取消，后续的 DLC 内容将全部免费提供，而第一弹内容“欧洲的陷落（Fall of Europe）”也将于今年 11 月份开启。

当然以上并不代表本作会完全放弃后续的盈利，人物装扮与枪械皮肤将成为本作的收费项目之一。交易系统中将会有拥有“P”与“G”两种货币，现金交换的“P”货币可用来直接购买装扮皮肤 ，而“G”货币官方暂未公布它的具体用途，这种贴合“服务型游戏”的合理收费点想必能为 EA 带来口碑与金钱的双丰收。



PS4 XOne	
战地 5	EA
Battlefield V	主视角射击 中文版
2018 年 10 月 19 日 本地 1 人、在线 1~64 人	无对应周边
售价为 429 港币	

未曾见证过的世界大战



作为历史规模最大的人类战争，第二次世界大战一直是众多射击游戏的灵感来源，由于该系列的起点《战地 1942》同样是以此为背景，所以 DICE 决定在《战地 5》中进行更大的革新。

本次作战地点将不在使用《1942》中经典的场景，而是将战场拉扯的更加宽广，去挖掘那些不为人知的战争故事。本作的揭露預告片便讲述了北法激战，玩家将扮演德军，通过伞兵空投的方式落在桥梁之上，亲自演绎一场“敦刻尔克大撤退”。

除了战场的变化外，玩家的装备也将发生改变，各种重型武器与防御工事将成为走向胜利的关键，更有为了迎合游戏改动过的高科技载具，但另一方面也对现实二战装备进行了考据，玩家将能在游戏中深切感受到二者之间平衡所带来的绝妙体验。

除了实用装备外，自定义装备也会让你看上去更加骁勇善战，宣传片中女兵令人印象深刻的义肢便会成为一件人物装扮。



编辑精选展出游戏

战地5

单人剧情再次强化，亲眼见证全面冲突

在好莱坞式的战争镜头泛滥的如今，DICE 决定将此次单人战役的侧重点放在人物剧情上，讲出平凡人在战争下不平凡的故事，主角不再是一名一夫当关的战争英雄，而是一名会哭会笑、有血有肉的战争受害者，令玩家产生共鸣。

本届 E3 展会 EA 便带来了《战地 5》首部单人战役“北极光”的剧情片段，故事讲述了 1943 年，年轻的反抗军战士如何在被德国侵占的挪威，保护家人在战火下残喘挣扎。

篇章中玩家需要发挥出游击战士的特长，利用潜行暗杀深入敌军腹地，依靠掩体回避来为战斗创造优势，宛如神秘莫测的北极光一般，在斯堪的纳维亚山脉的雪原上进行战斗。





无与伦比的沉浸式体验

作为老牌射击游戏，《战地》每代之间能够真实感受到的进化是其受玩家喜爱的原因之一，而本次系列的新篇章更是带来了许多令人惊喜的细节改变，让于玩家能更深入的沉浸其中。

动作改善

玩家控制的士兵动作不再是机械运动，随着场景与战况的不同，还能做出翻滚、飞扑等从未有过的动作，掩体射击也将更加灵活，玩家甚至可以拖动受伤的友军转移至安全区域后再进行治疗。

而丰富的动作也会对环境造成改变，植被将会因为人物拨动的动作而曲折，阵亡后的尸体将会随着山坡滚动，扬起沙尘或是溅起泥浆。



子弹落点修正

《战地》的子弹抛物线与随机偏移一直是这个系列的特色之一，而本次中近距离的战斗将会大幅度修正子弹随机偏移的问题，瞄准之处即是着弹子处。当然远距离狙击仍要考虑抛物线的计算。此外拥有支架的重型枪械收放也会比之前更加快捷与自然。

场景破坏强化

《战地》的另一特色便是丰富的场景破坏，以至于部分地图中的小型建筑在坦克的炮轰下也会变成一片废墟，而本次场景破坏将会得到全面改进，使战场显得更为真实。

在以往的作品中，建筑物破坏只是一段预先设计好的演出，每一次倒塌都完全一模一样，而此次将会加入物理引擎演算，每个碎裂的部分都会有独立的运动轨迹，例如内部爆破和外部爆破将会呈现出完全不同的废墟姿态。



全新多人模式玩法

大行动系统

“大行动”系统是结合了《战地 5》所有地图与多人模式的一个独立系统，每一场“大行动”都由曾经的真实历史事件改编而成，是前作“行动”系统的升级版。玩家在多人模式中每一次行动都宛如真实战争中的一颗齿轮，以微小的力量影响战争的天平倾向，并随着时间推进而发生变化走向不同的结局。

“大行动”将以三天为一个周期，最终会触发一场长达 1 小时的世纪大战，而最终一战中玩家将无法复活，全灭敌方便能迎来胜利，将会获得极其丰厚的报酬作为奖励。





空降模式

“空降模式”是本作新增的一种多人模式玩法，灵感来源于目前火热的“大逃杀”类游戏，但绝非“大逃杀”的玩法。

玩家将分为攻守双方，进攻方将乘坐飞机空投进入战区，每名玩家可以自由选择空投的位置与开伞的时机，目的是摧毁当前区域的火炮阵地，而在地面上守株待兔的防守方便要努力阻止己方被摧毁。

空降模式还将成为挪威地区“大行动”最终一战的专属模式，只有一次生命宛如敢死队的战争，光是想想便令人兴奋。

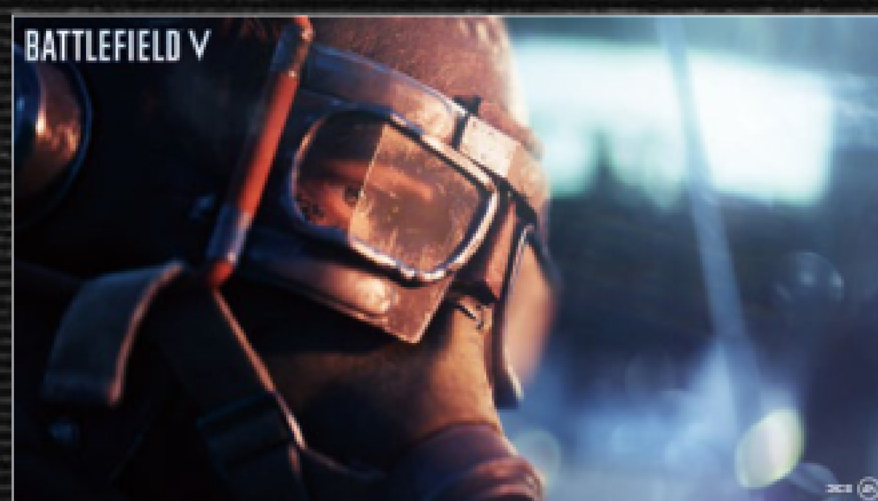
试玩报告













三日月

《战地 5》在 EA Play 上的试玩模式为 32 对 32 的“Grand Operation”，这个模式类似于前作的行动模式，简单而言就是两个势力的玩家需要连续对战几局，每局的模式都是不一样的，根据胜负情况的不同，下一局游戏双方的战前准备也会发生变化，总体来说胜方在下一局会有更大优势。试玩的地图选择了冰天雪地的纳尔维克战场，攻方为英军，守方为德军，第一局的模式则是本作新加入的空降模式。

可惜的是笔者被随机分配到了守方，错过了体验跳伞登陆战场的机会。这个模式的玩法总体来说类似于以往的突击模式，不同的是攻方并没有所谓的“出生点”，只能通过跳伞来进入战场。作为守方的玩家除了可以守株待兔等待敌军落地后攻击以外，还可以通过击落运输机来阻碍对手。

在武器装备方面，笔者试玩的德军突击兵默认武器为突击步枪 STG44，医疗兵是 G43，侦查兵使用的则是近年来火遍大江南北的 98K。射击手感相比前作改善了不少，其他细节则保持了系列的高水准。值得一提的是，本作玩家所能携带的弹药量非常少，大概也就两三个弹夹的量，玩家除了可以从支援兵的弹药包以及放置在战场上的弹药箱处补充弹药以外，击毙敌人后也会掉落弹药，不过掉落的量不多。

建造系统是本作新加入的系统之一，可供建造的物品从掩体到机枪应有尽有。所有的兵种都可以建造，但支援兵的速度是最快的，其他兵种可以需要敲个七八锤才能弄个沙包，支援兵锤四下就可以了。不过从试玩的效果来看，这个系统非常鸡肋，试玩的老外们基本都是无视这个系统的，也就只有我这种明显带着任务来玩的人才会傻乎乎在那里修沙包……当然试玩时间有限，这个系统的潜力还有待发掘。

救人的操作也发生了变化。和建造类似，本作中所有人都是可以救人的（貌似只能救同一小队的成员，由于试玩时间有限笔者直到最后都没有救过其他队的玩家，另外医疗兵救人是没有限制的），但除了医疗兵外，其余兵种的救人速度非常慢。和支援兵修沙包特快类似，医疗兵救人的速度也是所有兵种里最快的，但速度比起以前还是慢了不少，而且次数有限，默认救人最大次数为 3。另外本作里还增加了将伤者脱离火线的操作，运用得当的话系列以往的“庸医”现象应该能减少不少。

其他一些关于本作的细节：虽然不清楚最终版本是如何，但从试玩来看，本作取消了骑马和钢铁巨兽；同理的还有刺刀冲锋，不过试玩中并没有提供装有刺刀的武器，取消与否还需要等待后续的情报；喘气回血的设定取消了，玩家只能通过捡取医疗包来回血；医疗兵扔出来的医疗包和支援兵扔出来的弹药包不再是范围性回复，靠近的话玩家会有一个捡取的动作（自动）；从倒地到复活重归战场的间隔更短了，但等待队友复活的过程中，玩家还可以左右张望看看周围的战况；试玩中玩家是看不到击杀状况的，当然这很有可能是试玩被设置成这样而已；试玩版游戏快捷方式的名称并不是“Battlefield V”，而是“Casablanca”（卡萨布兰卡）。

笔者在试玩到第二局末尾部分的时候，和我同一列包括笔者自己的试玩版同时出错并跳出桌面……等到工作人员过来重新开启游戏后，试玩部分早就进入了末期，笔者也被随机分配到了进攻方。然而也就是在这个时候，试玩部分结束了，笔者也只能意犹未尽地离开。

总体而言，相比前作本作的改进还是非常明显的，系统上的一些变化促使同一小队的玩家需要合作才能发挥最大战力。另外本作的首个预告片难免会给一些玩家带来一种本作战场氛围营造过于儿戏的错觉，实际上在这一点上，本作做得非常不错，甚至在一些方面上做得比前作还要好。试想一下：你在游戏中被子弹击中倒地，倒地的你试图举起鲜血淋漓的双手向队友求救，此时你往左看，发现其他小队的战友正在竭尽全力地挽救另一个倒地的战友。而就在你快要失血过多死去的时候，听到了令人不安的引擎声，回头一看，虎式坦克正在朝你驶来……

文 三日月 美编 Juxi

编辑精选展出游戏
全境封锁2



•精选理由•

在吸取《全境封锁》教训后的系列最新作，而且育碧出品的游戏系列第二作一般都是神作。



虽然游戏很早之前就已经公布（只有一个 LOGO），但毫无疑问的是，无论从宣传攻势还是玩家的反映来看，《全境封锁 2》都是本次 E3 上育碧最受玩家关注的游戏。前作虽然问题多多，但游戏本身的架构是没问题的，育碧需要做的事情只有在此基础上进行打磨和改进，而打磨和改进，正是育碧最擅长做的事情。

		PS4	XOne
全境封锁 2		Ubisoft	
The Division 2		角色扮演	中文版
2019 年 3 月 15 日	在线 1~8 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：未定			

解放首都

本作故事发生在曼哈顿病毒爆发的七个月后，病毒沿着美国的东海岸一路往北进发。和纽约类似，美国首都华盛顿特区同样受到了病毒的侵袭。但和纽约不同，华盛顿特区的陷落意味着美国的政府中心受到了直接威胁，美国处在了崩溃的边缘。此时，玩家扮演的国土战略局特工成为了首都乃至美国的最终防线，夺回首都成为了此次特工的主要任务。

神枪手 SHARPSHOOTER

人如其名，神枪手擅长在远方利用威力巨大的 .50 反器材步枪干掉对方的重要角色。由于攻击只针对单体而且单发威力巨大，在对付 BOSS 级角色时，神枪手能够成为队伍里的输出手。



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, The Division.



1:1的华盛顿特区

本作地图大小将会完全还原出真实的华盛顿特区，除了居民区、各种政府设施以外，在被病毒入侵后，华盛顿特区成为了无主之地。大自然取代人类成为了城市的主人，动植物开始在混凝土森林里繁衍生长。和前作的曼哈顿不同，充满自然气息的新场景将会成为玩家战场的一部分。



当然，依然有很多幸存者试图在首都里挣扎求存。除了幸存者以外，各方敌对势力也趁机在首都建立了自己的地盘，他们中有的只是单纯想在这场危机中分一杯羹，当然也有一些人心怀鬼胎，想在首都这个特殊的地方获得权力，甚至颠覆美国政权。





破坏者 DEMOLITIONIST

随身携带的榴弹炮让破坏者成为了正面冲突的第一人选，榴弹能让一个大范围内的敌人受到巨大伤害，另外还可以将敌人炸出掩体，方便其他队友对其发动攻击。

丰富的通关后游戏内容

前作中最让玩家不满的是在游戏通关后，可供玩家游玩的新内容非常少，基本都是在重复游玩之前出现过的关卡。针对这个问题，育碧在本作中大幅度强化了游戏通关后玩家的可玩内容。除了新关卡以外，玩家在通关本作后还能获得新职业作为奖励。

另外为了增加游戏的挑战性，本作还将加入 8 人大副本，也就是玩家们熟悉的 Raid（突袭），不过更多情报还需要等待官方公布和确认。

三大新职业

作为本作新加入的内容之一，职业会在玩家通关并达到 30 级后解锁。每个职业都有自己的技能树和特殊装备，每个职业都将会在队伍里扮演着不同的角色。

与《全境封锁》的联动

在新作公布的同时，前作也没有闲着。从 6 月 14 日，随着 1.8.2 版本的更新，《全境封锁》将会开始名为“盾牌”的大型行动，只要玩家完成特定目标，玩家除了能获得装备和道具作为奖励外，还会解锁一段全新的音频。另外完成后还能在《全境封锁 2》获得独特皮肤、外观和动作作为奖励。



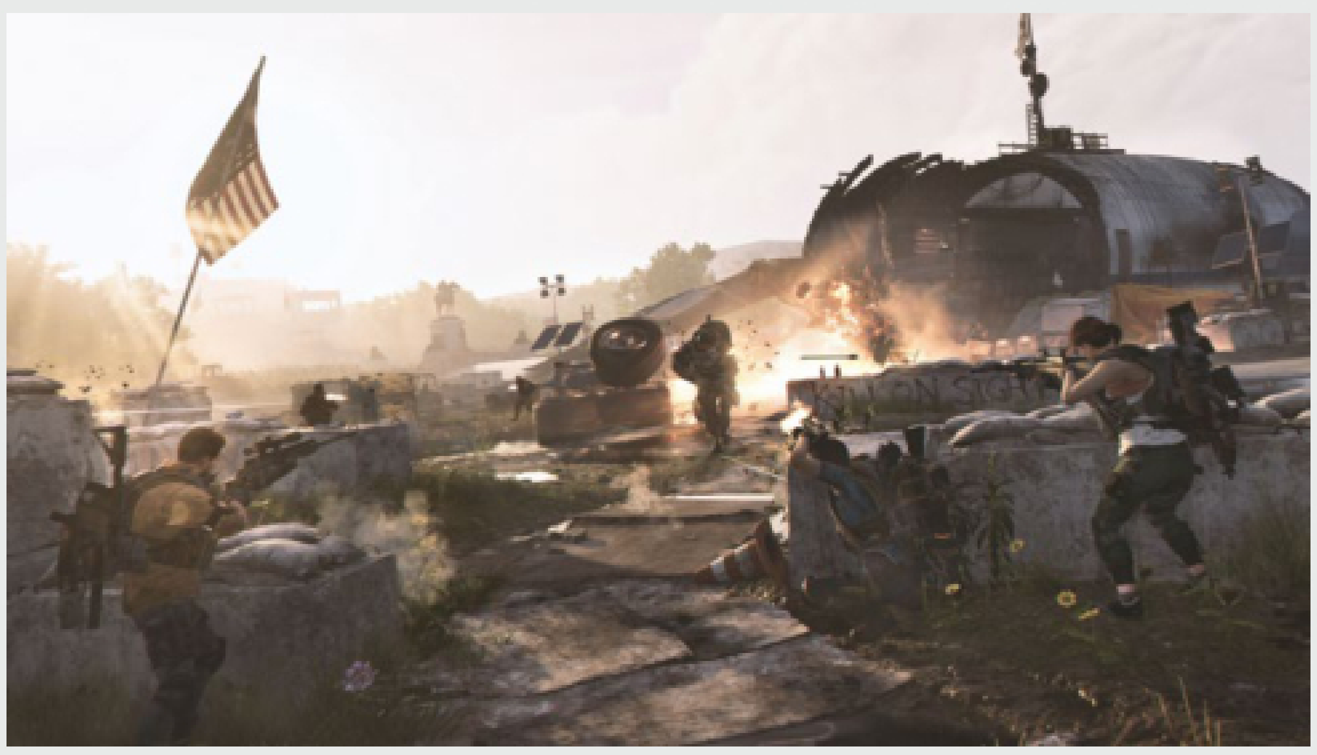
幸存者 SURVIVALIST

幸存者的标志性武器是他的十字弓，爆炸弩箭能对敌人造成非常精准却巨大的伤害。然而和输出相比，幸存者更擅长利用陷阱和异常状态来妨碍敌人，为队伍创造更有利的作战条件。



从E3试玩后获得的一些情报

1. 试玩的部分和发布会时公布的是同一段流程，模式为 Control Point，玩家需要全灭范围内的敌人，然后发射信号弹才算是完成任务。



2. 长按 Y/ △键可以切换成每个职业对应的特殊武器，特殊武器弹药不能通过弹药箱补充，只能通过击毙敌人来获得。

3. 身穿防爆服的敌人需要先将他外面的装甲打烂后才能对其造成伤害，对付他的最好方法自然是破坏者的榴弹炮。



4. 游戏中的另一种新敌人是一个背着液体罐的家伙，这种敌人会用不明粘液限制玩家的移动，但只要玩家将罐子打烂，那么他以及其附近的敌人都会反过来被限制住。

5. 试玩中出现的敌人隶属于一个叫“True Son”的势力，是一个主要由前军人和执法部队组成的军事组织，头目是一位前 JTF 的长官。

6. 和前作一样，玩家在本作里可以关车门。



编辑精选展出游戏 Anthem

去年就在微软发布会上压轴登场的《Anthem》狠狠地在游戏界当中刷了一把脸，到了今年 E3 现身的时候，说万众期待可能夸张了点，但也绝对是大家的瞩目焦点。这款作品由创造“《龙之世纪》系列”和“《质量效应》系列”的著名角色扮演游戏开发商 Bioware 打造，使用了全新的原创背景故事，并且采用了之前他们并没有真正彻底尝试过的在线多人合作游戏形式，可以说是一款既有吸引力，也有着一定潜在风险的作品。但毫无疑问的是，就目前展现出来的游戏素质来看，《Anthem》绝对是吸引力十足。趁着这次 E3 本作又公布了一些情报，让我们来看看这款游戏目前呈现出的全貌吧。

PS4 XOne		
Anthem		EA
Anthem	多人在线角色扮演	美版
2019 年 2 月 22 日	多人在线	对应周边未定
售价为 59.99 美元		

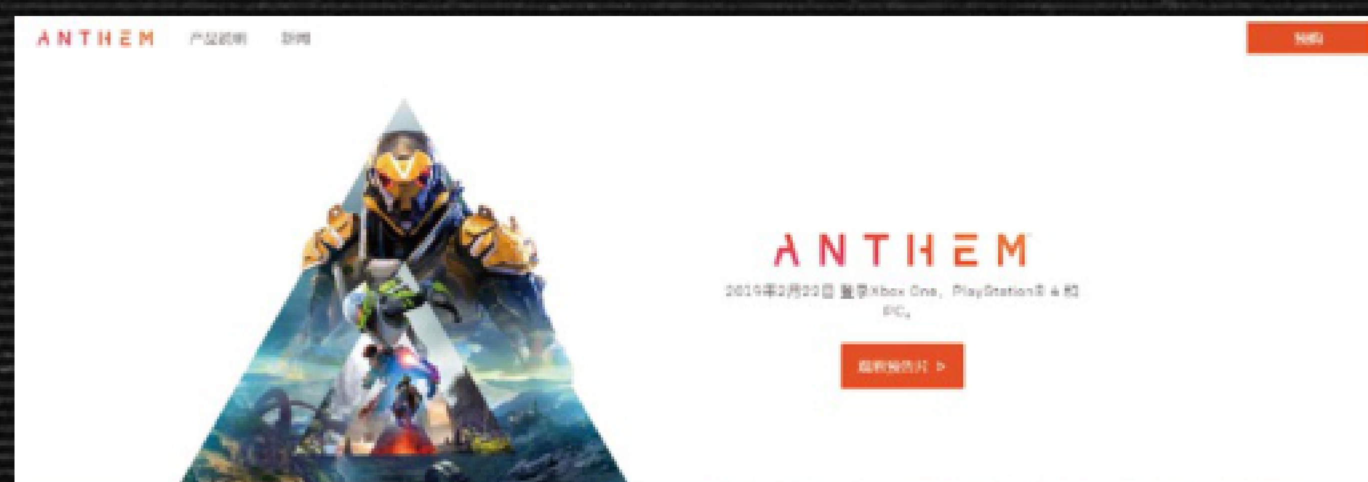
·精选理由·

自由度和场景塑造手法都前所未有的多人在线角色扮演游戏，带来随时上天下海的自由联机体验。

重要的事情开头说：可能有中文版！？

在今年 E3 上《Anthem》成为了 EA 发布会绝对的重点后，它的官网也进行了开通。比较令人惊喜的是，之前的作品一点儿中文化痕迹都没有的 Bioware，这次的这款新作竟然是有中文官方页面的，里面也对游戏当中的一些重要元素进行了官方汉化，本作在 PSN 商店的预售版本也标明为中英文版，从这一点来看，本作可能真的会有中文版？

同时也是因为这个原因，我们把原本对本作的译名《圣歌》改回了原名《Anthem》，因为按照发布会上的宣传内容和官网上的翻译看来，这是一种创造力量的源泉，和 Anthem 这个词在英语中原本对应的意思（例如赞美诗、圣歌和国歌等等）没法直接产生联系，故而还是继续采用原名来称呼，如果哪天本作真的推出中文版并且有相应的中文译名，我们也会立刻跟进修改。



■本作的官方还有简体中文，页面上的一切几乎都被翻译了，但是游戏本身的名字则仍然采用了英文原名。


■四款不同的机甲，四种不同的体验。

四种机甲 四种风格

在《Anthem》的故事当中，玩家扮演的是一群被称为“自由勇士”（Freelancer）的冒险者，他们都精通操纵以“标枪”（Javelin）为统称的外骨骼机甲，这些机甲不但赋予了他们远超常人的力量和敏捷，还可以让他们飞上高空或潜入水中，并且装备了强大的外挂武器，让他们能够对抗种种的危险。

虽然镖枪机甲都是强大的装备，但是机甲与机甲之间有着不同的性能差异，按照目前游戏公开的情报来看，它们被分成了四个类型，分别是：

©2018 Electronic Arts Inc.

1.游侠（Ranger）

性能相对平均的机甲，有着不错的伤害抵抗能力和机动能力，被视为是机甲当中的多面手型号，自由勇士穿着这一型号机甲时，能够担当队伍当中的应急力量，随时在有需要的位置提供支援。



2.巨人（Colossus）

重装型号的机甲，不但擅长吸收敌人输出的伤害，也充当着尖兵的职责，能够使用盾牌冲锋来破除陷阱，以及使用空中砸地重击来伤害一定范围内的敌人，自带的武装威力也非常惊人。



3.暴风（Storm）

正如其名字和外貌所表现的那样，风暴机甲是法师型的机甲，普通枪械攻击的输出威力一般，但是能够长期进行高空悬浮和短距离快速移动，并且擅长制造元素伤害，拥有很强的杀伤力。



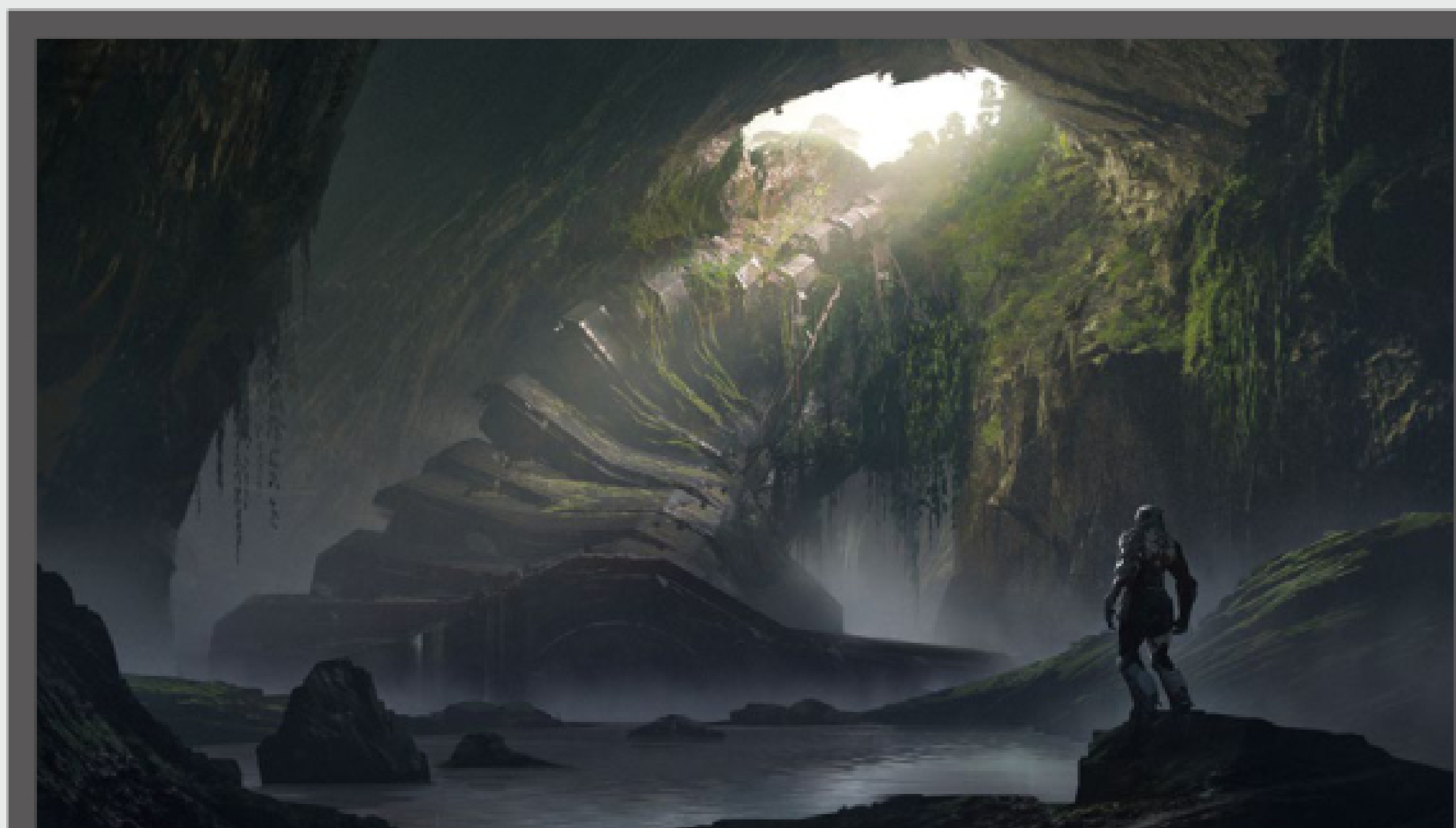
4.拦截（Interceptor）

本次 E3 上才正式公布的机甲，配色比起其他三个类型的机甲都要亮眼，本身在定位上是速度型的机甲，擅长快速突进到敌人的后方展开偷袭，或是在关键时刻救下队友防止队伍崩盘。



吃鸡精英 Anthem

世界设定 首次公开



▲《Anthem》的世界某种程度上是未完工的。

《Anthem》在首次登场时就立刻向玩家们展示了游戏的玩法，但反而是在故事背景上面着墨不多，今年虽然仍然是以“玩”的部分为主打，但却靠着舞台上的故事演讲和主持人对几位制作人的采访，透露了不少关于游戏背景上的细节，这里稍微给大家简单介绍一下：

1. 游戏中的世界存在着创世的神明，但是和其他很多故事中不一样，这些神明尚未完成创世，却突然离开了，留下了一个只是半成品的世界。

2. 众神用于创世的力量来源，就是 Anthem，这种力量创造了目前世界上的大陆，却也是各种威胁人类生存的怪物和野兽的诞生之源。

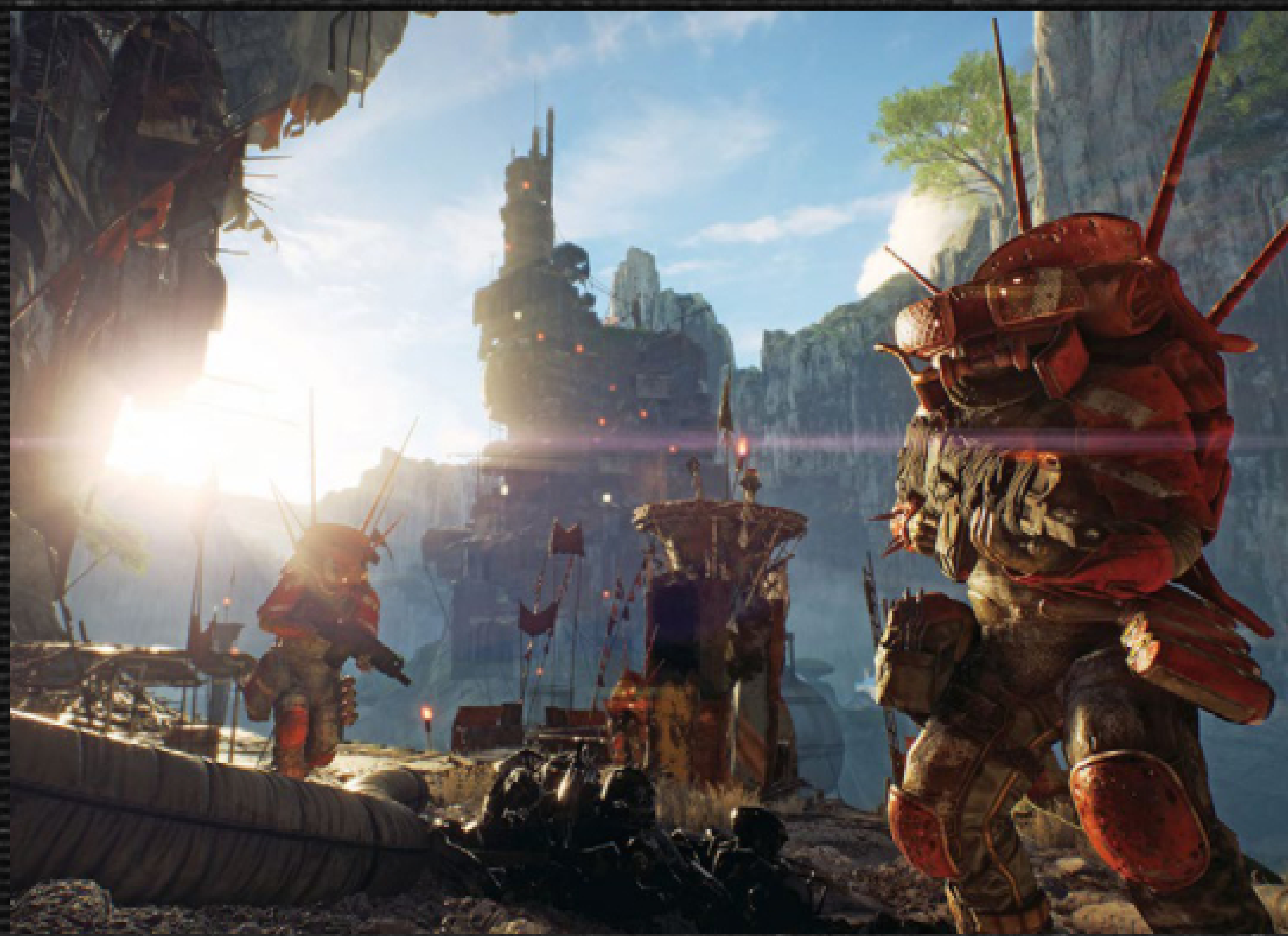
3. 众神离开了，但是他们把许多当时用于创世的造物和工具残留在了这个世界当中，里面还蕴含着 Anthem 的力量，这股力量没有被封印住，迟早会成为席卷世界的灾难，并且腐化和转变了那些试图掌握这种力量的生物。

4. 无论是 Anthem 的力量还是众神的造物，都引发了星球上不同生物之间无尽的斗争，人类也只是其中的一员。

5. 上文提到的只是《Anthem》背景设定上的一小部分，Bioware 的编剧们在创造这个世界的时候，是按照打造一款可持续发展作品的思路来着手的，所以还有很多故事元素和剧情转折，可以被放入到其中，等于是为后续的 DLC 甚至是资料片推出预先作出了安排。



▲Anthem创造出的怪物让星球的野外变得危机四伏。



▲游戏当中的主要敌人之一Scar应该就是被Anthem力量腐蚀后的产物。

观影报告



三日月

《Anthem》的小黑屋演示内容是发布会版本的“半完全版”：关卡是同一个，内容比发布会版本多，然而依然并不是完整的一个关卡演示。另外演示用的机器看不清楚是PC还是主机，但从UI的界面来看，推测很有可能是XOne版。

本作多人部分采取的是比较传统的4人组队形式。不知道是游戏内容没完成还是什么其他原因，演示中的4人小队并没有囊括全部4种机甲，而是采用了两巨人（一红一白）+游侠+暴风（后来加入，等级很低）的组合，拦截机甲莫名其妙地缺席了演示，可能是因为开发度比其他三个机甲低不适合露脸。另外和发布会演示不同，整段演示的视角都集中在巨人（红）身上，没有改换视角，也从一个侧面证明了应该是实机演示，不方便随便切换。玩家等级除了暴风的等级较低以外都是30级。

演示的任务类型为“Expedition”，任务名为“Scars and Villainy”，其中Scar是游戏里一种敌人的名称。在选择任务的过程中，游戏大地图的一角一闪而过。虽然具体地图大小光靠一张菜单图很难确定，但地图上任务的分布还是比较密集的，数量应该非常可观。另外进入任务前，玩家是以主视角来和NPC对话、触发剧情以及选择任务的，制作人称这只是一种表现手段，除了第一人称以外，还有其他的过场形式。

“Expedition”（远征）很有可能就是本作中的“副本”，流程依然是玩家熟悉的那一套：移动到某个点→杀死敌人→向下个点进发，其他玩家可以随时加入任务并继承其他队员的进度。但本作比较特别的是场景非常庞大而且立体，结合机甲中的飞行能力，玩家可以尽情使用不同的战术来对付敌人，甚至可以直接不管敌人继续前进。演示中工作人员就采取过这种战术，躲开了一个块头明显比玩家大几倍的石巨人。当然直接开打效果也是非常华丽，处于不同高低差的敌人会形成阻碍玩家前进的火力网，而玩家利用飞行能力同样能居高临下地对敌人发起猛攻。



■看来我们还是有不少机会在剧情过长当中看到自己角色的脸?

虽然每次对付的敌人不尽相同，但目的大部分都是一样的，那就是沉默掉分布在世界各处的遗迹，也就是游戏标题中的“Anthem”。演示中玩家是通过捡光球然后带到指定位置从而来沉默遗迹的，说实话挺无聊的，希望正式版能多几个沉默遗迹的方法。

在演示的最后就是发布会预告片上只是一闪而过的BOSS战。BOSS是一头大蜘蛛，最大特色是血条非常的厚。在演示中它被四人围攻，然而血条却纹丝不动，甚至巨人使出了大招（提示按LB键+RB键），伤害是普通攻击的几十倍，但一发打下去也只是扣了1/5格血（BOSS总共有6格血）……就当我以为还要大战三百回合的时候，演示就直接结束了……

从演示公布的情报来看，操作和UI这方面，和其他同类游戏相比（例如《命运2》），本作的变化应该不大。除了HP不能自动回复以外（待验证，但演示时玩家都是通过捡取道具来回血），其他地方都非常类似。例如掉落在地上的稀有度为EPIC的紫色装备（也算是美式RPG的传统了）；每套机甲都有两个技能和一个大招，玩家通过攻击敌人来积累发动大招所需的能量槽；还有那个大得有点碍眼的伤害数值……另外还有一些有趣的细节，例如游戏中出现的很多非敌对野生动物都是可以攻击的（虽然不知道攻击的意义何在）；由于存在着过热的设定，因此飞行的时间有限，但可以用水来冷却（例如飞过一个瀑布）；不同等级的玩家可以跨等级联机，但敌人的强度并不会因为低等级玩家的加入而变弱；和”《质量效应》系列”类似，不同角色使用不同属性的攻击打在敌人身上会形成“Combo”，并造成更大的伤害，在演示中等级较低的风暴就是利用这点来刷存在感，不光效果华丽，而且输出效果也非常不错。

至于玩家最关心的画面问题，笔者只能说：和第一次公布相比是有点“缩”，但这并不代表画面不好，光从画面效果来看本作绝对算得上是业界顶尖，特别是从水下飞到空中的时候，水花的效果非常惊艳。另外和Bioware之前的游戏相比，本作的射击手感做得非常不错，演示中操作的角色巨人所持的武器是一把弹夹量有几百发的机枪，打起来非常爽快。

另外这次演示笔者遇到了和试玩《战地5》时一样的搞笑事件，那就是演示出BUG了，在演示中途某个死去的敌人尸体的建模穿过了场景然后在快速旋转，虽然演示人员很快就把视角转了过去，但整个演示厅中还是瞬间充满了快活的空气。演示出BUG了固然有点美中不足，但至少证明了这真的是实机演示啊对不对……

编辑精选展出游戏
JUMP战队

•精选理由•

本作是用“虚幻引擎”打造的《少年 JUMP》旗下各知名角色大乱斗游戏，有常见的路飞、鸣人、悟空，也有少见的夜神月和琉克，不一样的质感带来不一样的精彩乱战。



在风风火火的 2018 年里《少年 JUMP》迎来了创刊 50 周年，作为纪念，BNEI 携手 Spike Chunsoft 献上了这款用“虚幻引擎”打造的《JUMP 战队》。在本作里《少年 JUMP》旗下知名作品的人气角色们将会加入到乱斗之中，除了常见的《龙珠》、《火影忍者》等作品之外，甚至还有《死亡笔记》这类平时和动作类游戏不沾边的作品加入战局。本作将对应包括繁体中文在内的 13 种语言，看来全球同步发售是板上钉钉的了。

文 秋沙雨　美编 01

※Steam 版将于 2019 年发售。

JUMP 战队		BNEI	
		PS4	XOne
JUMP FORCE		动作	中文版
2019 年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：未定			

《JUMP》角色齐聚一堂

本作的战斗舞台是纽约时代广场和马特峰等世界著名地标，在各地会散落有《少年 JUMP》各个知名作品的标志物体，这是邪恶势力入侵现实世界的标志，现实和虚幻的界线模糊之后，漫画里的英雄和反派也就在现实的舞台里登场了。







©JUMP 50th Anniversary　©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

从当前公布的影像来看，《JUMP战队》已经确定收录了《龙珠》、《海贼王》、《火影忍者》和《死亡笔记》的角色，日后还将会有更多作品的角色登场。

本作采用3对3的形式来进行对战在现场提供的试玩里有《龙珠》、《海贼王》和《火影忍者》的角色可供操作，分别是《龙珠》的孙悟空和弗利萨、《海贼王》的路飞和索隆、《火影忍者》的鸣人和佐助。而在宣传影像的最后，《死亡笔记》的夜神月和死神琉克也以背影的形式登场。





▲琉克的驼背造型太具有特征，不过令人好奇的是月与琉克是各自作为战斗角色登场还是两人视为1个可操作角色的形式参战?

焕然一新的画面

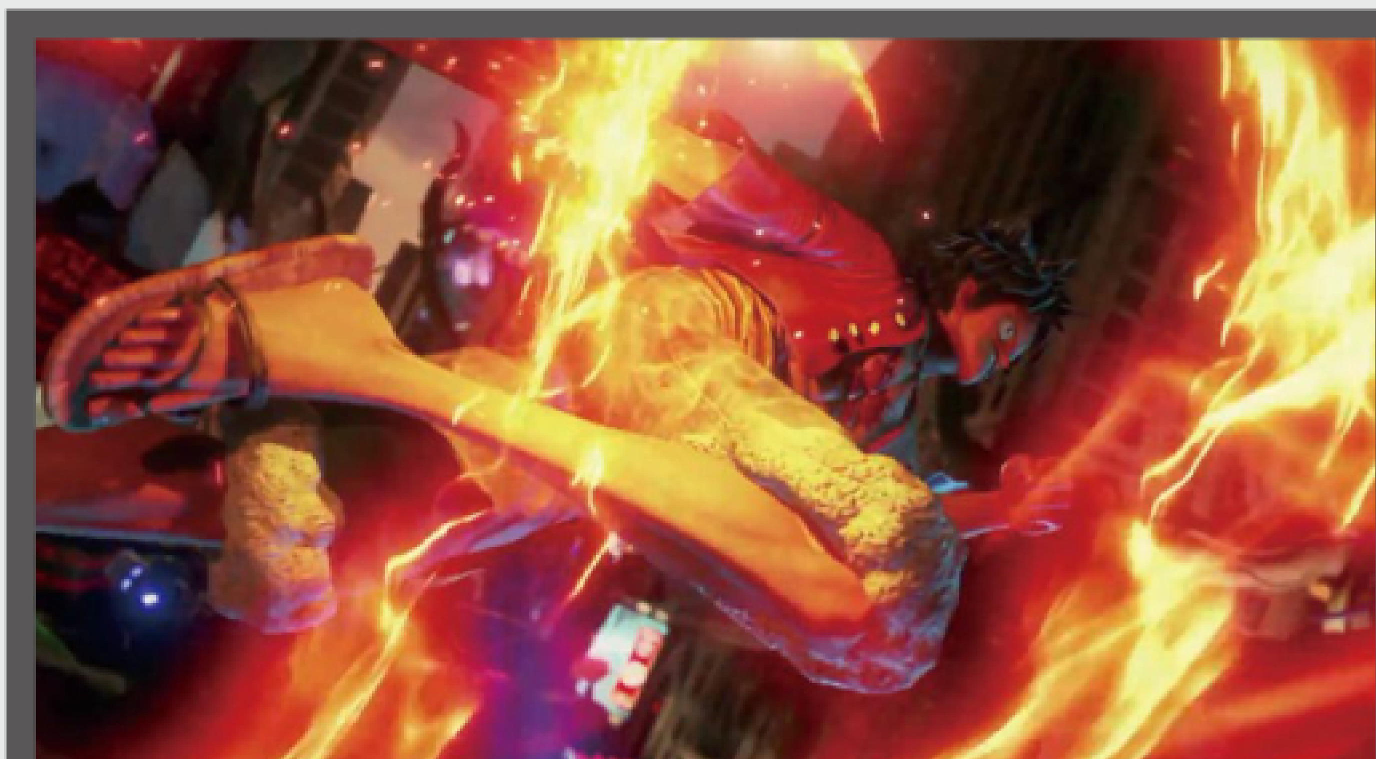
本作在画面上给人与以往BNEI的漫改游戏的最大差别就是建模更加有真实的质感，这是使用了虚幻引擎4的缘故。和之前一部《JUMP》系角色乱斗一样，本作的开发交由Spike Chunsoft和BNEI共同负责，两家厂商此前已经有过乱斗游戏的合作经验，这次在家用机平台利用新的引擎想必能够更好地舒展手脚。



▶▼从目前公开的实机演示来看，宣传影像里酷炫的必杀技演出几乎完整保留了下来。









▲影像的最后弗利萨可谓是被《JUMP》三大主角轮番轰炸。



XOne		
极限竞速 地平线 4		Microsoft
Forza Horizon 4		竞速 / 中文版
2018 年 10 月 2 日	本地 1 ~ 2 人，在线 1 ~ 72 人	无对应周边
售价为 419 港币		

※Win 10版同步发售

编辑精选展出游戏
极限竞速 地平线4

文 纱迦　美编 咕噜

按照微软一年一部《FORZA》的策略，今年轮到《极限竞速 地平线 4》出马了。前作《极限竞速 地平线 3》可谓销量口碑双丰收，本作将舞台转向英国，为全球玩家呈现大不列颠的四季风情。游戏对应 XPA 和 XGP，支持 4K、HDR、60 帧，没有 Xbox One X 的朋友请赶紧出手。

•精选理由•

以虚实结合的开放世界作为卖点。前作销量接近 400 万，而且深受玩家好评，销量已经反超《极限竞速》正统作品。

大不列颠欢迎你

采用开放世界玩法的“《极限竞速 地平线》系列”，每作都会以一个真实的区域为背景。第 1 作是美国的科罗拉多州，第 2 作是南欧，第 3 作是澳大利亚，而这次的第 4 作来到了英国。

英国是本系列的开发商 Playground 的所在国。在本届 E3 上，微软正式宣布收购 Playground，从而正式将这家优秀的工作室收入旗下。对于 Playground 来说，《极限竞速 地平线 4》算是主场作战，想必会有更不一样的表现。本作的开放世界面积与《极限竞速 地平线 3》一样大，考虑到现实中英国和澳大利亚的面积差距，这个大小足够了。





体验四季之美

《极限竞速 地平线 4》的最大卖点当属加入了四季的变化。英国属温带海洋性气候，全年温和湿润，但天气多变。在这个开放世界中，四季将会对环境带来不同的影响，配合雨雪天气，同一条赛道将会有干燥、潮湿、泥泞、雪地、结冰的变化，玩家在驾驶时能体会到这些细节。玩家在独自游玩时，一天中的时间、天气和季节都会随时间产生独特的变化。

Playground Games

©2018 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

不断进化的地平线

距离《极限竞速 地平线 3》发售已有两年时间，这两年时间内 Xbox One 平台的最大变化就是 Xbox One X 上市了。《极限竞速 地平线 3》在 Xbox One S 上的 HDR 画面表现在当时令人惊叹，而到了更强大的 Xbox One X 上自然要更进一步。Xbox One X 将为玩家带来原生 4K+HDR 的画面表现，并提供稳定 60 帧的游戏模式。





史上最多最丰富

本作将收录超过 450 辆汽车，这个数字创下了“《极限竞速 地平线》系列”有史以来最多的记录。这 450 辆汽车来自超过 100 家的汽车制造商，游戏还将提供系列史上最丰富的自定义项目，包括更加细致的车辆调校和涂装功能。玩家可以自定义人物的性别和外观，相关项目超过 500 种。

房地产和赛道编辑

本作新增了房地产系统，玩家可以购买分布于英国各地的乡间小屋、都市公寓、贵族城堡。购买了自己的家之后还可以对自己的居所和车库进行各种设定。

另外本作允许玩家更自由地编辑赛道。玩家能在开放世界的任何地方设计和分享自定义比赛路线，出门即赛道不再是梦。





72人同乐的世界

本作加入了沉浸式的在线模式，一个开放世界最多能共享给 72 位真人玩家。在这个共享的开放世界中，所有玩家都能同步享受动态的四季变化，默认是现实时间每周更新一次，按春夏秋冬的顺序逐次变化。

在共享世界中游玩时，72 位玩家是共同连接到一个专用服务器进行游戏，玩家之间不会形成互相干扰。在这个世界中依然可以使用闪回和拍照。游戏会随时提供不同的赛事和任务让玩家获得奖励，例如每个小时都会有一场 Forza 马拉松赛事。当然对联机玩法有抵触的人可以选择独自游戏，改为与 Drivatar 游玩。

封面车辆介绍

整个“《极限竞速》系列”都和欧美车厂保持着密切的关系，最近的几作都会和一家大厂进行合作，精选其年度最受关注的一个车型作为其封面车辆。本作的封面车辆是迈凯伦的最新超级跑车 McLaren SENNA。这辆秉承了一代车神塞纳之名的超级跑车，全球限量发售 500 辆，每辆售价 75 万欧元。它采用了迈凯伦史上最强大的发动机 M840TR，全车仅重 1198kg。其北美首秀正是在 E3 上，迈凯伦通过 MIXER 向全球玩家展示了这一场面。

而封面上另一辆所占比例较小的车辆是 1997 路虎卫士 90，这是路虎经典的越野冒险车，在全世界都有着很高的人气。

支持XPA和XGP

作为微软今年的重头戏，本作毫无疑问地支持 XPA 和 XGP。玩家无论是购入 XOne 版还是 Win 10 版，均可自动获得另外一个版本，之后就能通过同一个账户在不同的设备上通过云存档不间断地进行游戏。

本作已确认会第一时间加入 XGP，当游戏发售后 XGP 的订阅用户即可免费从游戏库中将其下载回来。当然 XGP 提供的版本只是本体，购买豪华版和终极版的用户能获得包括车票在内的众多数字内容，而终极版用户还能在 9 月 28 日提前解锁游戏。



编辑精选展出游戏

任天堂明星大乱斗 特别版



·精选理由·

文 三味线 美编 咕噜

多年磨一剑的系列最新作，史上最全的角色阵容，联机对战的顶级佳作，任天堂 2018 年的门面大作之一。

任天堂明星大乱斗 特别版		Nintendo (NS)	
大乱斗スマッシュブラザーズ SPECIAL		动作	中文版
2018 年 12 月 7 日	游戏人数未定	对应 amiibo	
售价为 7776 日元			

《任天堂明星大乱斗 特别版》作为任天堂今年主打的作品之一，在宣传上可谓不费余力，整场半个多小时的任天堂 E3 展前发布会下来，本作独占 25 分钟，从戏份上看可谓是当仁不让的绝对主角。就这次公开的内容来看，本作的宣传点主要集中在系列全角色登场、大量的战斗场景、动作要素的增加等几个方面，同时也提及到一些系统细节上的调整，整个游戏节奏变得更加紧凑。值得一提的是，本作目前已确定会对应中文语言。

收录66名参战斗士

本作一共收录了“《任天堂明星大乱斗》系列”至今为止登场过的全部角色，这个“全部”不仅包含历代作品的本体角色，同时也包含了后续 DLC 追加、甚至是被砍掉过的角色。

玩家最初只能选择 12 名任天堂元老级别的斗士角色开始游戏，他们分别是马力欧、路易吉、森喜刚、林克、萨姆斯、飞隼队长、奈斯、耀西、卡比、火狐、皮卡丘、胖丁。随着游戏进程的推进，玩家达成各种简单的解锁条件后便能入手新的角色，全角色一共有 66 名，单是收齐就是一项不小的工程。



新斗士

INKLING

INKLING 来自《油彩军团》，她的攻击能让对手染上墨水，墨水越多，其受到的伤害就越高。INKLING 可以使用原作中的一些武器或道具，如喷射枪、溅射炸弹、滚筒等，必杀技是大范围的“喇叭镭射炮”。虽然 INKLING 是一名灵活且攻击手段丰富的角色，但要注意墨水是会用光的，在防御中按 B 键可以重新储蓄。



利德雷



利德雷是“《银河战士》系列”的大反派，它的个头很高大，站起来将近 4 米，在空中时能够往其他方向突进一段距离。利德雷能从嘴里连续喷射火球，尾部突刺击中对手能积累高额的伤害值，与原作一样，它的弱点是嘴巴。

© 2018 Nintendo

最多8人同场竞技

与 Wii U 版的《大乱斗》一样，本作也支持最多 8 人同场对战，玩家可以使用五花八门的招式攻击对手以累积伤害，伤害会转化为百分比数字显示在角色头像旁，该数值越高，玩家使用猛击把对手击飞的距离就越远，最终将其击出场外，获得战斗的胜利。

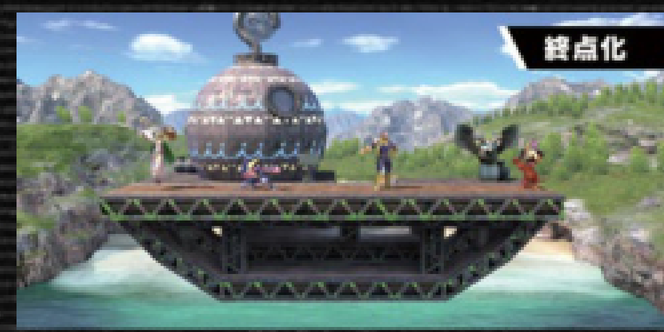


新旧舞台一并收录

本作收录了包含以往作品在内的大量战斗场地，场地上设置了独特的地形机关与效果，玩家要思考的不仅仅是攻击对手，更要善于利用地形制造输出机会。本作的场地在画质上要远比以往高清，不仅如此，《塞尔达传说 旷野之息》中的初始之塔，也作为新的可使用场地之一登陆本作。

战场化＆终点化





本作的所有对战场地都加入了战场化与终点化的设计，战场化很好理解，就是开场时的完整场地，包含了装饰与上下分层的概念，而终点化则是指场地受到破坏后的形态，通常会伴随空中站台的消失，对战环境变得更加纯粹。本作对场地的大小、地形等数据都进行了统一，惟一相异的只有大家喜爱的各种背景与音乐。

全新的动作元素

空中回避

角色在空中回避时可以位移一段距离，既可以在紧急情况下闪躲对手的攻击，也有助于被击飞时返回场地，这项操作在《DX》中是没有的，属于本作新增的动作元素。不过需要注意的是，包括地面回避在内，使用的次数过多，回避后的硬直时间就越长，容易露出更大的破绽。由此可见，本作的回避机制鼓励玩家主动进攻，一味闪躲到了最后会变得十分被动。

小跳攻击

同时按下 A 键 + 跳跃键能在任意时候使出小跳攻击，而 A 键 +B 键则是猛击，可以把敌人击飞。



▲小跳攻击

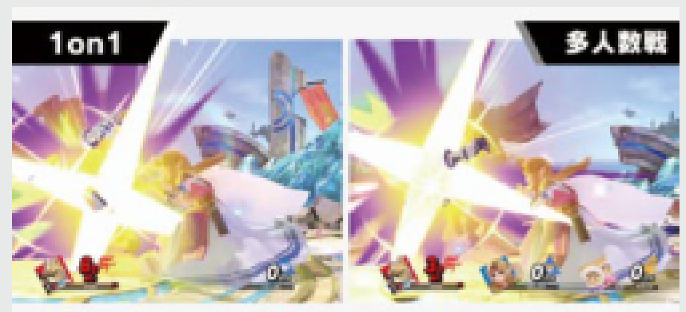
完美防御罩

受到攻击的瞬间松开防御键可发动完美防御罩，完美抵消对手的一次攻击，可以快速做出还击。此招的判定虽然对比以往更加宽松，但实际依旧需要算准使用时间，否则还是容易翻车。

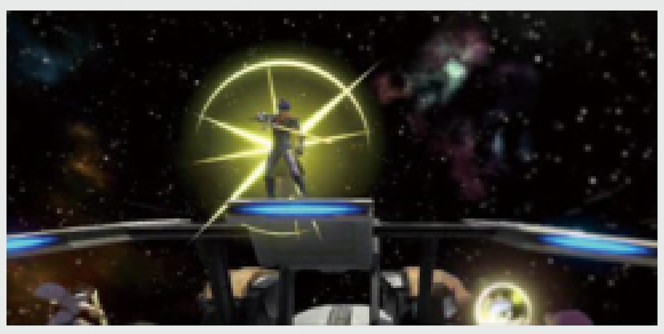


1on1受伤

在 1on1 模式，也即一对一模式中，角色受到的伤害会比多人乱斗时更高，这也间接加快了战斗的节奏，更加的紧张刺激。打个比方，进行 3 人以上的乱斗时角色中招后伤害值上升到 5%，而在 1on1 模式里则可能会上升到 6%。



识别第一位



在限时对战模式中，处于领先的角色会闪烁光芒，如果太秀场，就要小心被其他人联手针对了。

助攻斗士＆助攻道具

助攻斗士会为玩家进行支援攻击，不过他们在游戏中也并非无敌之躯，受到一定伤害后也会败退（部分除外），而将其打倒的角色则能获得分数。炸弹人也将加入本作的助攻斗士阵容，全助攻斗士多达 50 名以上，此外，本作还会增加一些道具与藏在精灵球中的助攻宝可梦。



周边＆联动

●本作可以使用 NGC 手柄游玩（需要转接器）；

●过去发售的所有《大乱斗》amiibo 都可以在本作中使用。感应 amiibo 出现的手办角色（FP）会在游戏中随着战斗而升级，前作的 FP 数据能够继承到本作中；

●官方将推出本作新角色 INKLING 与利德雷的 amiibo。



文 水无月 美编 Juxi

编辑精选展出游戏
火焰之纹章 风花雪月

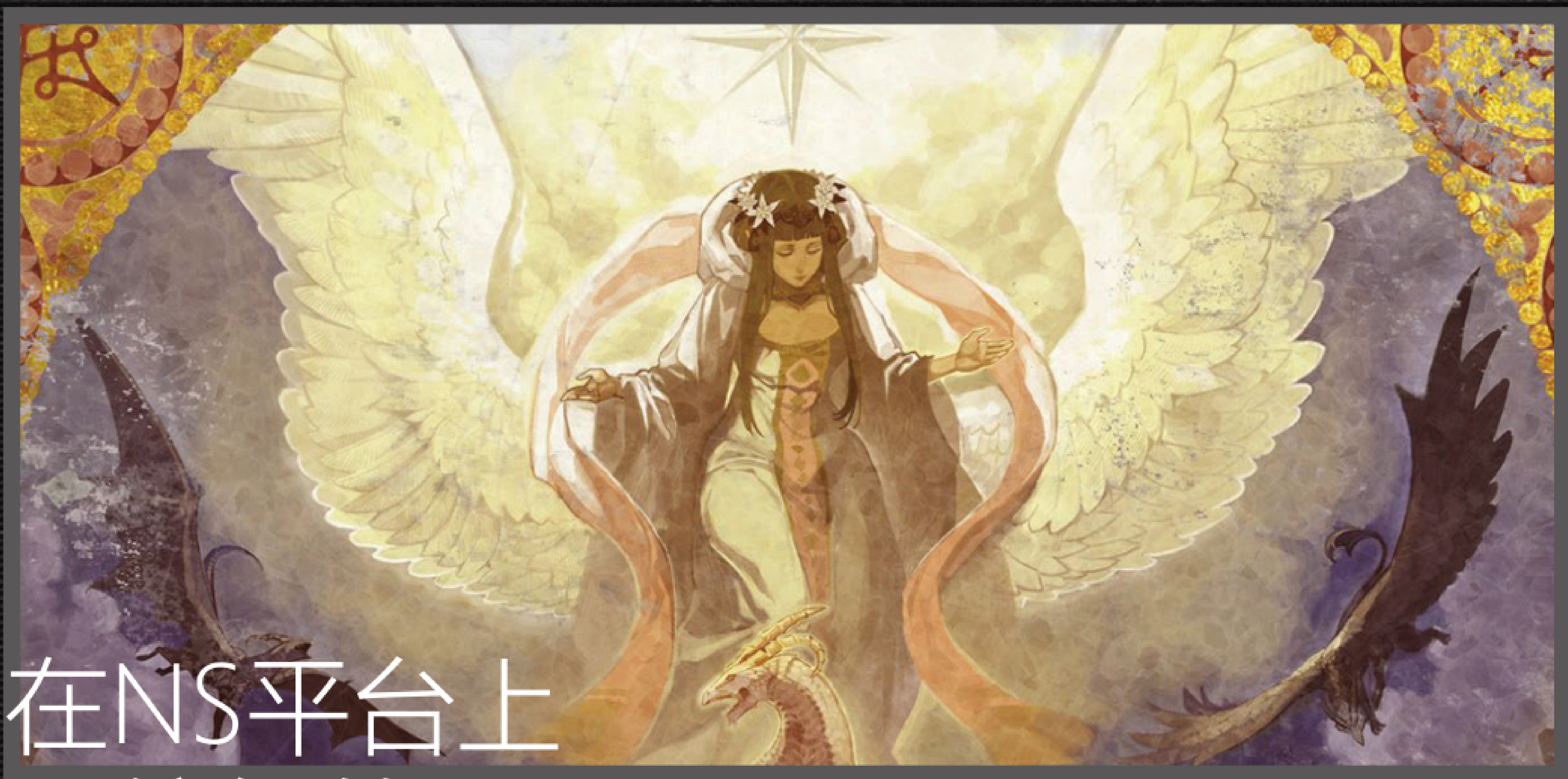
虽然已经早有预感，但在 E3 任天堂直面会上看到“《火焰之纹章》系列”最新作公布的那一刻，我自己还是难以抑制内心的激动。作为系列最新作，也是阔别了家用机平台 12 年之久的新作，仅仅 2 分 10 秒的宣传影像所展示出的进化与革新，确实能给每一位“《火纹》系列”粉丝带来冲击性的感受。由于除了公开宣传影像外，任天堂并没有公布更多的情报，下面就让我来给大家总结一下影像中展示出的信息吧。

•精选理由•

阔别 12 年，回归家用机平台的系列最新作！壮大而厚重的世界观设定与全新的带兵作战系统，相信能给每一位“《火纹》系列”粉丝带来全新的感受。

NS

火焰之纹章 风花雪月		Nintendo	
ファイア - エムブレム 风花雪月		策略角色扮演	中文版
2019 年春	本地 1 人	对应周边未定	
售价未定			



在NS平台上所纺织的全新战记！



距离《火焰之纹章 回声 另一个英雄王》发售一年多之后，“《火焰之纹章》系列”的完全新作正式公布。本作平台为 NS，这也是继 2007 年发售的《晓之女神》后，历经 12 年岁月，“《火焰之纹章》系列”再度回归家用机平台。本作在保持了系列传统的战棋游戏玩法的基础上，加入了“角色可以带领士兵一同作战”这一全新要素，相信届时会给所有喜欢“《火焰之纹章》系列”的玩家们提供全新的游戏体验。

注：下文中不少关于剧情、设定方面的要素均为笔者自己根据宣传影像做出的推测，并不一定与日后官方正式情报完全符合。

世界观设定

本作的舞台是一块被称为“弗德拉（フォドラ）”的大陆。在这块大陆上生活的多数民众，都信仰着崇奉天界女神的宗教——赛洛丝教（セイロス教，从 PV 中透露的信息来看，赛洛丝是接受了天界女神的神谕，指引迷途众生的圣女，应该就是赛洛丝教的创始人）。女神通过纹章赐予人们力量，以此来唤醒沉睡的弗德拉，然而纹章的本身却带来了纷争和不平等。本作的主人公，也将在这块弗德拉大陆上，和艾德尔卡特、迪米特里、克洛德这三位掌握着命运的钥匙，与整个故事有着重大关联的年轻人邂逅，创造出全新的历史。从官方公开的大陆地图中，我们得以一窥《风花雪月》世界的全貌，顺便一提《风花雪月》中世界地图上大陆、海域的形状、位置，还有中央横断山脉的走向来看，都与现实中的欧洲地图颇有几分相似之处，至于游戏中实际的势力设定会不会同样和现实历史中的欧洲各国有所对应呢？

▶本作的大陆地图，是不是恰好和现实的欧洲大陆有些相似呢？



女神与纹章

在官方的情报页面上公开了本作世界观中与赛洛丝教有关的画像，在这幅画像中除了最重要的女神形象之外，还出现了“《火焰之纹章》系列”中的传统世界观要素——龙，龙的位置在女神之下，或许在《风花雪月》的世界观中，龙与女神是处于从属的关系？在画的最下方是无数的人类，或许就是对应着世界观设定中的接受了女神神谕的圣女和受其引导的人民。在女神画像的四周围绕着 21 个不同的纹章图案，而有趣的是艾德卡尔特、迪米特里和克洛德这三位角色所在家族或势力的纹章图案恰好都是这 21 个图案之一，或许在《风花雪月》的世界观中总共存在着 21 个家族或势力，希望这一作能让我们再次看到和当年的《圣战的系谱》一样壮大而深邃的世界观设定吧。



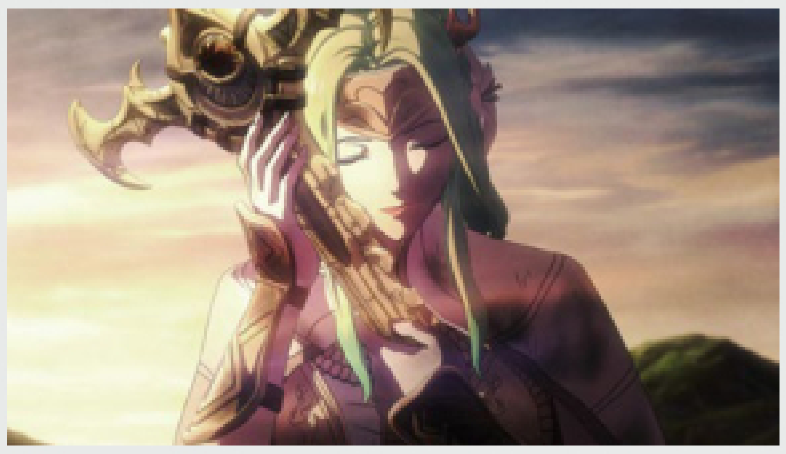
■与赛洛丝教有关的画像

关于本作的标题

本作没有像《if》那样加入东方和风要素，公布的情报来看世界观和传统的《火焰之纹章》一样是基于西方中世纪世界观而展开，但日文版的副标题却是一个风格完全不搭的“风花雪月”。顺便一提，“风花雪月”是一个汉语成语，原指四时的自然美景“春有百花秋有月，夏有凉风冬有雪。”但是后来意思被引申后在某些场合会被用作贬义：指内容空洞，辞藻华丽的诗文，也指爱情之事与花天酒地的生活。在日文中有着近似含义的四字成语“花鸟风月”。因此想要推测本作副标题含义的话，或许还要联系英文版的副标题。与日文版副标题相比，本作的英文版副标题为“Three Houses”，意思截然不同，当然“《火焰之纹章》系列”英文版的翻译往往都有很多再创作成分，并不会完全按照原文来翻译，就这点来说并不是很奇怪的事。这里的 house 当然不能直截了当地翻译成“房子”或是“屋子”，应该是用了“家族”这个含义。在宣传影像中我们可以注意到这么一个镜头，在大陆地图上出现了三个分别以红、黄、蓝为主色调的家族纹章，或许就是英文版副标题中指代的三大家族，而本作的故事想必也会以此为核心展开。



▲这三大势力想必会是本作故事的核心



▲疑似赛洛丝教的创始者——圣女赛洛丝



▶黄色的家族纹章上的图案直接就是一个月亮，这不由得会让人浮想联翩：风花雪月是否就是指代三位主要角色的家族以及主人公自身呢？

人物

主人公

在宣传影像中出现了疑似主人公的绿发男性角色，名字叫做贝利特（ベレト），因为任天堂官方的情报文字中对于主人公没有任何详细描述，因此本作的主人公应该和《觉醒》以及《if》一样，是玩家的自创角色，宣传影像中出现的形象和名字则有可能是主人公的默认形象及名字。官方情报中提及，在宣传影像中用于表现主人公和同伴交流、探索的幕间部分场景中，不少建筑物均与赛洛丝教有很深的关系，加之主人公盔甲上的特殊图样，或许可以猜测主人公的初期身分是一位隶属于教会的骑士或战士？



▲这位绿发黑甲的青年贝利特应该就是本作的主人公（如果是自创角色的话相信脸型、发色和发型都是可以更换的）

与故事有着重大关联的三位年轻人



▲艾德尔卡特·冯·弗雷斯贝格。



▲迪米特里·亚历山德尔·布雷达德。



▲克洛德·冯·里冈。



▲在影像中，主人公似乎是作为艾德卡尔特的老师登场，他与三位主要角色之间的会发生怎样的故事值得期待

除了主人公之外，本作中另外三位和故事有重要联系的角色的名字业已公布，白发御姐的名字叫艾德尔卡特·冯·弗雷斯贝格（エ-デルガルト=フォン=フレスベルグ）、金发男性名叫迪米特里·亚历山德尔·布

系统

虽然宣传影像中没有任何对于系统的描述，但是从掠过的一个个镜头中我们还是可以窥其一二。战场地图依然和历代一样，是以四边方格进行划分，玩家需要控制一个个我方单位进行移动和战斗，从战场部分切换到战斗画面为完全无缝。本作的角色形象以真实比例呈现，角色能力、战斗结果预测界面和往作相比并没有什么不同，同时武器耐久度这一要素也正式回归。而本作和以往的《火焰之纹章》相比，最大的区别在于——在战斗画面中我方角色不再是孤身一人，他们的身边终于会出现随从和士兵了！在战场上，角色所率领的士兵会配合着角色一起发动攻击，或是改变阵型迎击敌人，虽然目前还不清楚率领的士兵对于战斗影响的具体机制，不过相信IS社不会随随便便搞出这么一个系统，相信在《风花雪月》中，角色带领的士兵会是一个对战场影响巨大的重要系统要素。

▼战斗结果预测界面和往作并无二致，武器耐久也正式回归。





▲在攻击中，玩家的角色依然是直接攻击对方的领队。



◀角色发动特技或奥义时的特写镜头依然健在。

▼战场大地图界面依然和往作一样，角色本身代表其所带领的部队。



传统的回归与全新的进化

雷达德（ディミトリ＝アレクサンドル＝ブレ-ダッド），除此之外还有一名叫做克洛德·冯·里冈（クロ-ド＝フォン＝リ-ガン）的黑人小哥，他们三人的披风分别是红色、蓝色和黄色，恰好和宣传影像中出现的三大家族的纹章颜色对应，应该就是这三大家族的领导者 / 继承人这类代表角色吧。同时在影像中我们还可以知道，艾德卡尔特称呼主人公为“老师”，可以使用剑和斧子作为武器，职业是领主，迪米特里是枪兵而克洛德则是弓兵。这三人在故事中的立场是联盟，亦或是敌对，主人公与他们三人之间又会发生怎样的故事？这一切，都只有等本作的后续情报出来之后才能一一揭晓了。



▲ PV 中出现的身分不明的龙女（她背后的图案如果玩过手游《火纹英雄》的玩家一定认识，就是代表龙石的图案）。

中文版正式确定

虽然本作尚未确定发售日期，但是任天堂官方已经正式确认本作将支持中文，作为任天堂第一方游戏，笔者估计《风花雪月》将会和《回声 另一个英雄王》或《异度神剑 2》的形式一样，将中文整合在日版之中进行发售，当然实际如何我们还得等待进一步情报的公布，UCG 杂志也会密切跟进，将会第一时间和大家分享关于本作的最新情报。



同时和《回声 另一个英雄王》类似，在两场战役之间会有幕间剧情，玩家可以操作主人公四处探索并和同伴们进行交流，那么角色之间的好感支援系统应该也会继续保留。

▶敌人中也会出现诸如右图这种铁巨人的大型兵器。





▲不过拉近镜头后，角色率领的士兵便会呈现在玩家的眼中。





▲角色率领的部队有阵型的概念，在影像中也出现了部队切换阵型的画面。



▲同样会有玩家可以操作主人公在各处进行探索或与同伴们进行交流的幕间剧情。

◀宣传影像中出现了战场指令列表，我们可以看到本作保留了《回声》的战技系统，攻击和魔法也被分开，布阵这一系统应该就是阵型切换了，在实际游戏中如何运作值得期待。

文 宇宙人 美编 NINA

编辑精选展出游戏
对马岛之魂

•精选理由•

《无名英雄》开发商又一力作，以对马岛为舞台的和风开放世界游戏。有着本世代最顶尖的画面表现，以及基于剑道设计的战斗系统。



对马岛之魂		SIE	PS4
Ghost of Tsushima		动作	美版
发售日未定	游戏人数未定	对应周边未定	
售价未定			

《对马岛之魂》是由开发了“《无名英雄》系列”的 Sucker Punch 工作室开发的全新游戏 IP，去年 10 月在巴黎游戏周的索尼发布会上首次亮相。这次 E3 也毫不意外地公布了最新的情报，虽然游戏的发售日还未定，而且这次展示的画面中连 UI 都还没看到，但是已经可以看到玩法和系统已经基本成型了。考虑到《无名英雄》上一作至今已经有一段时间，相信本作不会让我们等待太久。

基于历史背景下的虚构故事

从之前的情报中我们就已经了解到，本作的故事设定是在公元 1274 年日本镰仓时代，以被蒙古军攻打的对马岛为舞台。在已经几乎完全被占领的对马岛上，作为武士的主人公会化身“亡灵”对岛上的敌人展开复仇。从目前的情报来看本作的战斗也偏向写实的风格，制作人表示，本作的设计并非忠实还原那段历史，只是借用这样的舞台来讲述一段故事。因此本作虽然在设定上十分非常严谨，但同时也为了让游戏更好玩而在必要的地方进行了杜撰。



以对马岛为舞台的和风开放世界

跟之前“《无名英雄》系列”一样，本作将会继续采用开放世界的形式，作为舞台的整座对马岛都是可探索区域，岛上有很多村落可让玩家探索。为了把当时的对马岛忠实地表现出来，制作团队曾两次到日本实地取材，并且参考了大量的文献和资料，才能做出如此浓厚的和风气息。这次 E3 演示开头就是一片草原场景，主人公策马走过草地的时候，金黄色的草原随风飘动，栩栩如生。跑过草原的时候能看到鹿和鸟等生物，这些野生动物也是本作开放世界的特色之一。除了草原之外，之前还公开过沼泽地、五层塔等场景的概念图。按照制作人的说法，本作还有时间流逝以及天气变化的概念，比如这次的宣传片就是特意选择了仿佛想要下雨的阴天——这种天气的光线比单纯的晴天更为复杂——从而展现了本作极致的光影效果。

演示中最为惊艳的部分，自然是最后那一段在漫天

©2018 Sony Interactive Entertainment Inc.

飞舞的枫叶中进行决斗的场景。空中不断飘落枫叶，地上的枫叶也会随着人物的运动而被卷起来，在夕阳光的衬托下，呈现出充满了和风浪漫的战斗场面。

▶宣传影像特意选择了这种天气，就是为了展现本作出色的光影效果。



▶整个演示最精彩的一场战斗，也在漫天飞舞的枫叶中进行。



以剑术为主的战斗系统

本作的敌人全部为人类，不存在妖魔鬼怪之类的东西，所以战斗的核心也围绕剑术来展开。从宣传影像中可以看到，本作的战斗系统有着很多我们熟悉的元素，比如防反、拔刀斩等动作。而且不仅能把敌人砍得鲜血飞溅，甚至还有砍飞装备、截肢等效果展现。玩家将要面对拿着不同武器的敌人，比如盾牌、长枪等，甚至不难推测会有使用弓箭等远程武器的对手，不同兵种的配合恐怕会是本作战斗的难点。





本作主人公的战斗目的是把蒙古人从这个岛上赶出去，但是面对强大的蒙古军队，势孤力薄的主人公自然得不择手段。所以本作的战斗并不局限于堂堂正正地正面对决。根据情况玩家可以选择潜入，发动突袭杀对方一个措手不及。演示中可以看到主角能使用绳索等道具辅助潜入，由此可见本作战斗的自由度是非常高的。而敌人发现玩家之后，也会像触发警报那样吹响号角，引来更多的敌人。

Extra：访问创意总监Nate Fox

UCG 有幸在 E3 上观看了本作的闭门演示，演示的流程和 E3 上的完全一致，但在一些细节上有所区别。在演示过后，本作创意总监 Nate Fox 就本作的一些问题作出了回答。

Q：为什么把故事背景选择在了对马岛，蒙古入侵日本这一段时期？

A：因为对马岛是一个岛（笑），选择一个岛作为开放世界游戏的背景时，在制作游戏时会更好发挥。选择这个时期的原因是因为蒙古是当时世界上最强大的军队之一，无论数量和质量都远远超过了当时的日本，强大的敌人才有让玩家挑战的价值。

Q：听你的说法，本作是先构思游戏玩什么，然后再构思故事的吗？

A：是的，从最开始构思本作的时候，我们的想法是制作一款能让玩家扮演日本武士的开放世界游戏，确定这个主题后我们才开始找故事背景套进去。

Q：Sucker Punch的成员以欧美人为主，你们在创造游戏的时候有遇到什么文化差异吗？

A：这个就必须要感谢索尼了，在开发本作的时候他们帮我们联系到了大量的历史学家，我们从中获得了大量的史实资料。当然，我们自己也做了很多相应的准备工作。而且关于本作很重要的一点是，这个游戏并不是一个反映真实历史的游戏，它是虚构的。实际上为了让游戏更好玩，我们在一些设定上偏离了真实历史。例如武士刀（katana）这种武器是在蒙古入侵后，日本人对自己的武器作出改良，然后武士刀才诞生出来。那么我们即便虚构历史也非要在游戏里加入武士刀的原因是什么呢？因为帅！我们就是想做一款有武士和武士刀的游戏。顺便一提，我非常喜欢宫本武藏。

Q：有分支或者多结局的设定吗？

A：没有，这是一个单结局的虚构故事，但是会有很多支线任务供玩家去发掘和完成。例如这次演示的部分，本身就是游戏里的一个支线任务。顺便一提，本作只有一个可操纵角色。

Q：有类似于《无名英雄》这样的善恶设定或者技能分支吗？

A：没有，但有技能树的设定，技能同样没有分支的设定，只要玩家愿意，最后能把所有技能都学会。

Q：游戏中会出现高丽人吗？或者“神风”摧毁舰队的情节？（历史上蒙古军队的舰队被风暴摧毁，后被世人称为“神风”）

A：虽然真实历史里的确有高丽军队出现，但鉴于本作是一个虚构故事，为了更好地表现游戏主题，我们决定简化一下。本作只有两个势力：日本和蒙古。类似的还有神风，游戏里并不会出现这个情节。

Q：有二刀流的设定吗？可以介绍一下本作的武器系统吗？

A：你也喜欢宫本武藏吗？（笑）关于这点我不能说太多，毕竟今天我不是来介绍战斗系统或者其他游戏细节的，但我可以保证游戏出品后，喜欢武士和日本刀的玩家会非常满意。
另外在本作里日本刀是一个非常特殊和珍贵的存在，它不是什么你能在迷宫里开个宝箱就能获得的武器，它就像是武士生命一般的存在。

Q：流程有多长？

A：我现在还不能回答这个问题，但可以肯定的是，它不是一款只用10来小时就能通关的游戏，但也不至于要花你70、80小时。（规模比《无名英雄》还要大吗？）谢谢你帮我解答了这个问题，是的，本作是我们制作的有史以来规模最大的游戏，比《无名英雄》要大很多。

文 余烬 美编 Juxi

编辑精选展出游戏
死亡搁浅

•精选理由•

仅仅四支预告片就能让全世界的“岛学家”长篇大论，更不要说入选编辑精选展出游戏了。解读《死亡搁浅》到底是什么游戏的解谜游戏已经开始了。

从 E3 2016 正式公开小岛秀夫的新作《死亡搁浅》到今年的 E3 2018，两年时间，小岛秀夫为我们带来了四支本作的预告片。而这四支预告片无一例外地让不少玩家一头雾水，神秘但又极具魅力的预告片内容让世界各国的玩家投入到了解读游戏内容的“解谜游戏”中。先无论游戏本身如何，《死亡搁浅》预告片所带来的影响力就已经证明了小岛秀夫的与众不同。

PS4		
死亡搁浅		**SIE**
Death Stranding		类型未定 / 美版
发售日未定	游戏人数未定	无对应周边
售价未定		

※Steam 版发售日未定



新角色登场

在本次 E3 公布的长达 8 分 20 秒的预告片中，两名全新的角色正式亮相，这两名新角色均为女性。其中一位穿着制服的女性角色出现在隐形敌人向山姆靠近时，她的出现并让山姆屏住呼吸使得隐形敌人改变了前行的路线，从而化解了眼前的危机。另一位着装正式的女性则出现在影像的最后，她所在的场景正是第一个预告片中山姆看见空中有五个神秘人的海滩。到目前为止，我们还不知道这两位新角色在游戏中的名字，但和之前预告片登场的角色一样，这两名角色也是由现实生活中著名的演员出演的。



蕾雅·赛杜 Léa Seydoux



首先在预告片中登场的身穿制服的女性，是由法国的著名女演员蕾雅·赛杜出演。

蕾雅·赛杜出身于电影世家，她的祖父正是百代电影公司的主席杰侯姆·赛杜，可以说她本身就是一位富家千金。学生时代的蕾雅就读于巴黎国立高等音乐舞蹈学院，在当时她对于自己未来的打算是成为一名歌剧演唱家。但 18 岁左右在咖啡店门前遇到了一名男演员让她的人生发生了改变，她从这位男演员身上看到了自己理想中的不受拘束的生活，因此便将演员作为了她的人生目标。

在 2006 年至 2008 年期间，蕾雅拍摄了不少法国电影，独特的气质也让她接到了不少模特的工作。从 2009 年之后，在演员事业上有所成就的蕾雅开始参与了美国电影的拍摄。由于不是科班出身，蕾雅在工作上非常认真且努力，这也使得她的事业突飞猛进，获得了不少的提名更在不少著名的电影中登场。《碟中谍 4》中的女间谍以及《007 幽灵党》中的邦女郎形象让不少观众记住了她冷酷而又美丽的模样。这种冷酷又干练的形象，和她在《死亡搁浅》中出演的角色非常相似。

©KOJIMA PRODUCTIONS Co., Ltd.





▲游戏中采用了林赛·瓦格纳年轻时的模样。

林赛·瓦格纳 Linsdsay Wagner

与蕾雅·赛杜相比，同样拥有演员身分的林赛·瓦格纳则要老牌的多。林赛不仅仅是演员以及模特，她还是作家、歌手、教授等等。出生于 1949 年的她由于父母的离异以及多次的搬迁度过了不算愉悦的童年，也许正是由于童年的经历给予了她比同龄人更加成熟的心智。

林赛的演员生涯始于 1971 年，而她在 70 年代剧集《无敌女金刚》中扮演的女主角 Jaime Sommers 则征服了全世界，也让十几岁的小岛秀夫将林赛·瓦格纳视为了自己的女神。而林赛·瓦格纳在之后出演的各种电影，让小岛秀夫对她的崇拜之情更加深厚。

这种对于林赛的崇拜让小岛秀夫在差不多组建了新团队的第二天就决定了要让林赛在《死亡搁浅》中出演。小岛秀夫在采访中还说道："最初见面时，我用了三个半小时向林赛解释这款游戏的概念。而我当时感觉只过了 5 分钟。要是当时林赛拒绝了我，我可能就死了。"而林赛在采访中对小岛秀夫也给予高度的赞扬："我发现他是一个很有深度的人，他的团队非常棒，他对和平的热情……对不起，我不能再告诉你更多了（笑）。"

小岛秀夫邀请林赛在《死亡搁浅》中出演仅仅只是出于对于偶像的崇拜吗？小岛在采访中有说道："她（林赛在游戏中扮演的角色）有一个名字，但暂时不能公开。那是个只有林赛能扮演的角色，她有点特殊，同时也是一个非常重要的角色。"至于这名角色在游戏中到底有着怎样的身分，我们也只能静静期待了。

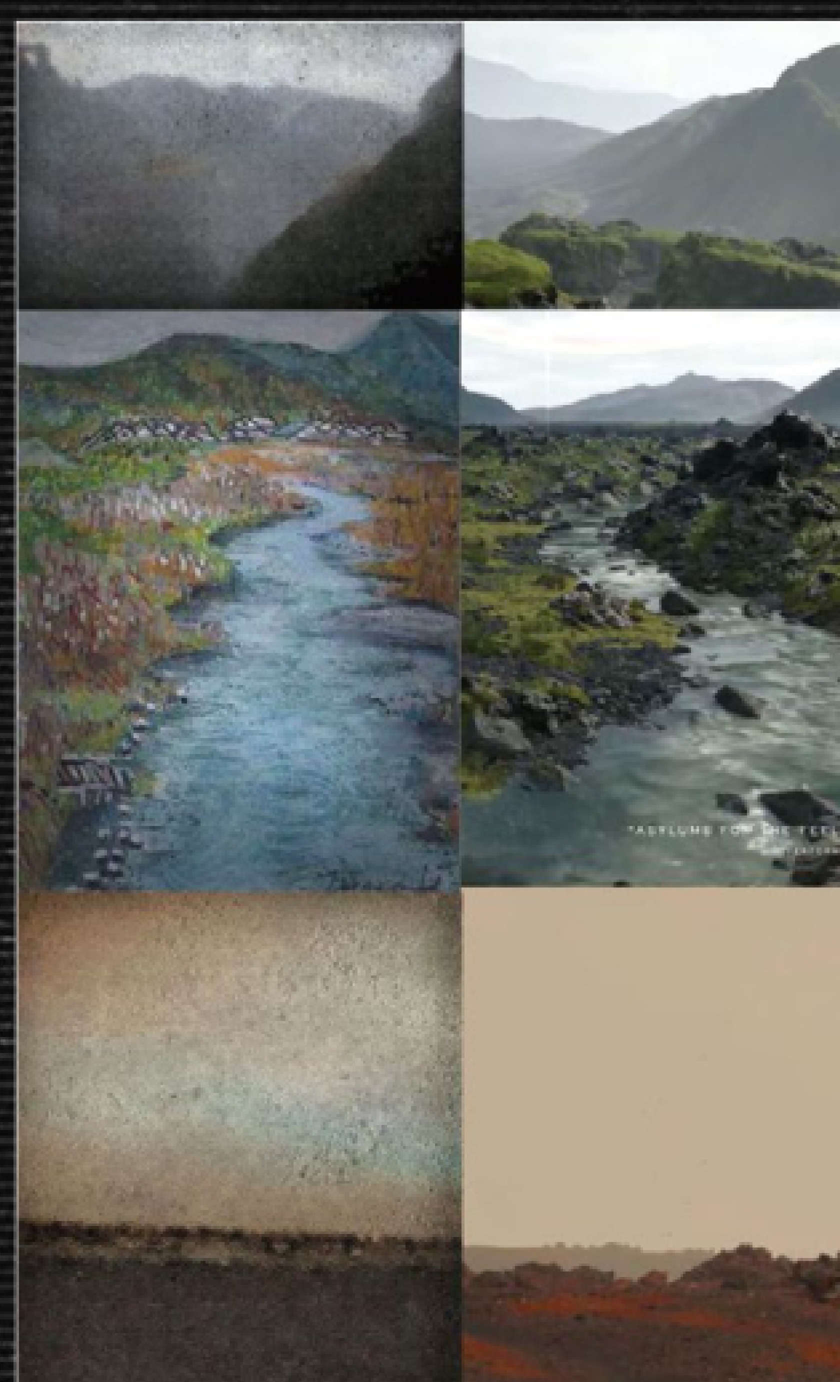


新场景公布

除了两名全新的女性角色外，本次的预告片中还出现了大量新场景。主人公山姆在这些场景中拖着或者背着一些货物前行，似乎山姆的身分就是一名搬运工。从山谷到荒漠，影像在展现出了游戏中各种场景的同时，也通过这种方式第一次公布了游戏的实机画面。







■《P.T.》里照片中的原画和预告片中各场景的对比。

虽说这些场景中都没有出现其他的 NPC 或者生物，但至少我们能知道本作是存在着行走和攀爬这些行进方式的。而其中一个山姆在山边远眺的镜头也说明了游戏中存在着类似于基地的一些建筑。而从山姆拿出枪的动作来看，之后将会迎来一些战斗。

有"岛学家"（专门研究本作预告片的玩家）指出，本次预告片中出现的几个场景，其原画在《寂静岭》的 DEMO《P.T.》中就有出现。不过，鉴于两款游戏的初期主创人员基本一致，并且在新作中运用一些以前已经完成的素材也属正常，我们并不能直接得出两部作品就有联系的结论。而本身小岛的作品就有各种彩蛋和寓意，即便有一些之前作品的元素，可能也只是致敬而已。

新疑点出现

新角色的身分到底是？



两位新角色的登场自然会带来关于角色身分的疑问。与林赛 · 瓦格纳扮演的角色相比，蕾雅 · 赛杜在预告片中出现的信息相对较多。

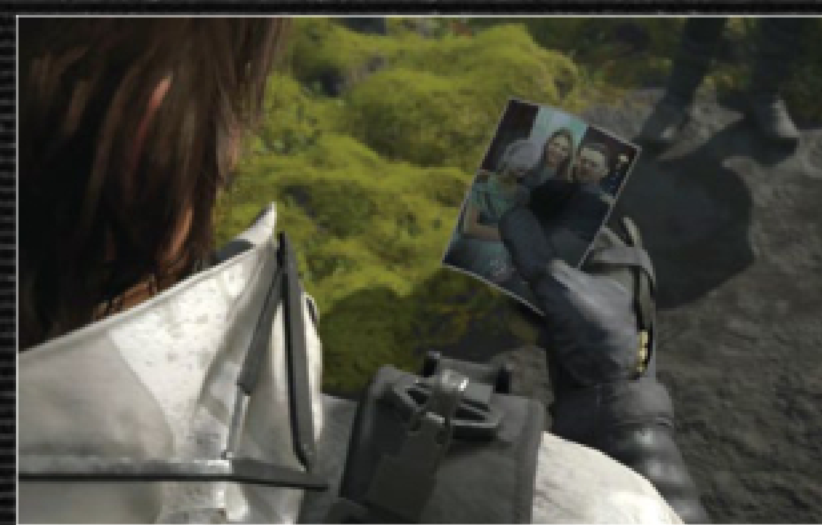
蕾雅的角色身穿一套皮质制服，在帮助山姆脱离隐形敌人的接近时，我们能很明显地看到制服的肩部凸起了很多尖刺，而当隐形敌人离开后尖刺则消去。可以推测这些尖刺至少是有着侦测这种隐形敌人的作用，鉴于尖刺的形状，很可能也有一定的防御作用。



■天空中有出现五个人的轮廓。









而根据角色海报对于制服背部的特写来看，“Fragile Express” 和 “Handled with Love” 这些字样表明了这名角色的身分应该也是一名搬运工。可能在这个世界中的搬运工都需要一些特殊的能力，比如感知隐形生物的能力，而拥有这些特殊能力的人都会出现无意识流泪的一些反应，预告片对山姆和蕾雅角色的这一点都有所表现。

从蕾雅角色和山姆的对话来看，蕾雅显得比山姆更有经验，不过山姆拒绝了和蕾雅同行。另外，蕾雅用于防御时间雨的那把伞的独特造型非常吸引眼球。

林赛 · 瓦格纳在预告片中没有一句台词，但从她在预告片中登场的场景和海报中的形象来看，她的身分非同一般。在预告片中，林赛角色站在之前山姆苏醒后看见天空中五个人的海滩，神情庄重地转向镜头，这个过程中有倒彩虹的出现。在海报中，林赛角色手捧着一名婴儿，而海报下部也出现了倒彩虹。倒彩虹在之前的预告片就有出现，每当倒彩虹出现时，天空中同时会出现许多黑线，这点在海报的背景中也有体现。而婴儿则更为重要，通过之前的预告片以及本次预告片的最后都能看出，山姆能够使用装置去探测看不见的敌人，是需要与婴儿进行连接的。如果再仔细观看海报，我们能发现林赛的角色其实是透明的。把这些特征结合在一起，我们可以猜测，很可能林赛与那些隐形敌人有些关系，或者是她已经或者正在变得隐形。鉴于小岛秀夫对这名角色的高度评价，林赛在游戏中的角色可能非常关键。

事实上，林赛的角色不只是出现在了预告片的最后。预告片中有出现一张照片，而林赛角色和山姆都出现在了这张照片中，并且旁边还有一名顶着大肚子的神秘女角色。从这点可以看出，林赛的角色和山姆肯定是认识的。有 “岛学家” 还通过照片背后的场景指出，该场景很像是美国白宫中的总统办公室，而从三名角色的站位来看，林赛的角色很明显地位更高且气质非凡。因此也有人提出林赛在游戏中的角色，其真实身分可能是前美国总统。而在 “死亡搁浅” 的现象发生后，身为美国总统的林赛也发生了不少变化。

另外，还有 “岛学家” 认为海报中林赛角色的项链有着某些信息上的提示。仔细观看确实能看出项链上每列的不同位置有着不等数量的珠子状装饰。虽然这种排列确实独特，但到目前为止也没有相关的猜想被提出。



山姆到底在搬运什么？

预告片放出后，不少玩家吐槽说本作是 “快递模拟器”。而根据蕾雅角色对山姆的描述，以及山姆服装上的字样来看，山姆可能真的就是 “送快递” 的搬运工。预告片在展示出了游戏不同场景的同时，也呈现出了山姆在这些场景中搬运东西的模样，我们可以看出山姆每次搬运的东西都是不一样的。除了各种箱子之外，甚至还看到山姆搬运了一个人形轮廓的货物。山姆要把东西搬运到哪？在预告片前半段的最后，山姆在山边远眺看见了远处像基地一样的建筑，可能就是对这次搬运之旅终点的提示。至于山姆到底在搬运什么，又是从哪里出发，PlayStation 在 YouTube 网站对本次预告片中的介绍有提到这样一段文字：

“在死亡浪潮的包围之下，山姆 · 布爵斯必须勇敢地面对一个被 ‘死亡搁浅’ 所改变的世界。拿着未来的残存之物，山姆踏上了重新团结这个破碎的世界的旅程。‘死亡搁浅’ 的秘密是什么？山姆在前行的道路上又会发现什么？”

可以看出，山姆搬运的是“未来的残存之物”。至于路途的起点，小岛秀夫在去年TGA的采访中有所提示。他在关于玩家控制的角色在游戏中死亡时谈到，角色在游戏中死亡之后，并不会迎来GameOver，而是会被传送到一个被称为炼狱的地方。去年TGA预告片中出现巨人的场景其实就是炼狱。在这里玩家可以用第一人称视角自由探索，而由于山姆自身的能力，玩家可以游离于山姆的身体之外漫游，并收集道具。而在本次预告片的最后，山姆被黑影袭击并被拉向了地下，此时山姆周围是没有任何的搬运物的。因此，可能搬运旅程的起点就是炼狱，而玩家在炼狱中收集的东西就是搬运物。不过鉴于山姆的肉身还是在现实世界中，如何通过游离体将收集到的道具拿回现实还是有不少疑问。



山姆到底为了什么而搬运这些“未来的残存之物”，林赛·瓦格纳在接受采访时所提到的关键词“和平”可能给了我们答案。在游戏的第二个预告片中，吉尔莫·德尔·托罗扮演的角色抱着婴儿在废墟中躲避战火的来袭，天空中出现了倒彩虹还有拖着黑线的轰炸机。麦德斯·米科尔森所扮演的军人角色在视频最后出现，在他身上很明显地出现了长长的黑色管道。根据之前对于这些黑线的推测来看，这些军队包括麦德斯所扮演的角色都应该是“死亡搁浅”现象后的“产物”，即可能不属于当前的世界或者时空。很明显，这些军队的出现为当前世界带来了战火，而但凡提到“和平”就离不开战争。因此，如果山姆的搬运是为了和平并且是在搬运“未来的残存之物”的话，那么可能山姆所在的当前世界会在未来被战争或者“死亡搁浅”现象完全摧毁，某些东西由于摧毁所带来的“死亡”来到了炼狱之中。而得益于山姆的能力，他能在炼狱中找到这些来自未来由于摧毁和死亡所带来的东西，其中某些东西或许可以为当前的世界带来“和平”。和《潜龙谍影》一样，《死亡搁浅》或许也是一部关于战争与和平的作品。



游戏到底有没有战斗系统？

虽说是有了实机画面，但本次预告片中的山姆只是在不同的场景中行走或者攀爬。即便是在视频的后半段，山姆开启了与婴儿连接的探测装置，在充满了黑影的路线上也只是蹲着潜行。整部预告片都没有出现任何的战斗画面，这不禁让人怀疑，这部作品是不是没有战斗相关的系统？

从预告片中山姆在山边远眺并拿出可变形的枪就可以看出，本作其实是有着战斗系统的。小岛秀夫在采访中也有提到游戏中有着敌人之类的存在，玩家可以凭借着自己的力量去战斗，此外还有着其他更多的应对方式。他强调了游戏中存在着玩家们喜欢的射击元素，可以进行射击战斗，但这样做并不推荐，游戏本身也不是这样的游戏。打倒敌人并非是游戏的目的，与世界联结才是。

在自己的博文中，小岛对山姆这名角色进行了更多的说明。山姆并非是精英或者是军人，他只是一名普通的体力劳动者。正因为山姆身分的特殊，我们在游戏中可能无法像《潜龙谍影》一样操控主角神出鬼没或者大杀四方。以另外一些方式来面对或者躲避游戏中的敌人，可能才是属于山姆的正确战斗方式。



新概念降临

对于不太了解小岛秀夫和“《潜龙谍影》系列”的玩家来说，可能不太能理解为什么那么多玩家甚至是其他游戏的制作人，会如此崇拜小岛秀夫，甚至是把他推上神坛。对于现在的小岛秀夫来说，他不仅仅是有才这么简单，更重要的是他拥有着突破电子游戏常规概念的可能。

愈发的商业化和成熟让游戏大作同质化严重。这种同质化并非是说它们的主题和玩法一模一样，而是说它们会有着相同的一些经过市场检验的游戏元素，比如沙箱、大逃杀模式、远征等等。在这个时代已经很难出现拥有全新概念和玩法的新类型游戏了，即便有也是在一些独立游戏或者现有游戏的MOD中。对于这些游戏来说，他们无需考虑太多发行商或者经营相关的因素。虽说经过时间的考验，这些非商业大作游戏的某些元素也有可能成为主流，但这种优胜劣汰的自然发展本身就是一种商业选择。真正能在3A级大作中，从根本上进行突破并保有自身独特想法的游戏真的太难出现了，毕竟还是玩家在为游戏买单。

为什么小岛秀夫和《死亡搁浅》值得我们期待？因为无论是索尼的投资还是玩家们期待，在根本上都是来源于小岛秀夫而非这款到目前为止还不知所云的游戏。这种角色和关注点的转变，让小岛秀夫拥有了一定程度脱离商业的可能。他无需为资金和玩家的感受考虑太多，只需要按照自己的想法做出一款只属于自己的游戏就可以了，毕竟他是小岛秀夫。因为不需要考虑太多资金问题，我们才会看到《死亡搁浅》如同一款好莱坞大片一样邀请了如此之多的名演员加盟；因为不需要考虑太多玩家的感受，我们才会看见《死亡搁浅》加入了太多常人第一眼无法理解的小岛秀夫的理念。这就是一款充满着浓烈独立精神的3A级大作，在这么多年的岁月里面，也只有《死亡搁浅》能够做到这一点。

这就是《死亡搁浅》拥有着突破电子游戏常规概念的原因，它的外部和内部环境都为一种全新游戏概念的降临提供了可能。而小岛秀夫也在采访中提到本作并非是现有的游戏类型，他们正在创造一种全新的GamePlay。它就像是一部获得了奥斯卡奖的商业大片，这种矛盾与融洽让我们看到了电子游戏全新的可能。



文 胜负师 美编 NINA



编辑精选展出游戏
最后生还者Ⅱ

PS4		
最后生还者Ⅱ		SIE
The Last of Us Part Ⅱ		动作冒险 / 美版
发售日未定	人数未定	对应周边未定
售价未定		

THE LAST OF US PART II

•精选理由•

首次公开的实机画面技惊四座，剧情部分也包含巨大信息量。这12分钟为索尼发布会打头阵的影像堪称是能激起玩家无限期待的优质出展内容的范例。

在索尼发布会开始之前，可能很多人都想像过——左等右等《最后生还者Ⅱ》都不出现，直到最后一刻全新预告片才惊艳亮相，会场中掌声雷动、欢呼呐喊声不断的场面，这是这种级别的作品应受的礼遇和在大型展会中应该拿到的剧本。但没想到《最后生还者Ⅱ》会是索尼的开场大戏，同时演示时长达到了出人意料的12分钟！对于有个三分钟新画面就能嗨上半年的“最粉”来说真的是要感谢顽皮狗的慷慨了。

这十二分钟我基本上一直处于张着嘴的状态，头皮也发麻了好一阵才缓过来。相信很多玩家和我一样，在看过之后，对于《最后生还者Ⅱ》整体期待值上升到了新的高度。接下来就和大伙说说，我在这段极具分量的演示中都发现了什么重要信息吧！

这个吻不简单



《最后生还者 II》此次E3演示的头尾部分是同一段剧情，场景是一个教堂，艾莉所在营地的同伴们正在喝酒跳舞，享受末世难得的休闲时光。艾莉静静地站在一边，目光情不自禁地聚焦在了舞池中央一位欢脱的红衣女孩迪娜身上。亚裔小伙儿杰西上前与艾莉搭话，佛系的他似乎并不喜欢舞会这样的场合。

从他们的对话中得知，乔尔成了营地里“指导员”式的角色，杰西的巡逻工作因为超出安全范围而被乔尔大叔狠批。其后迪娜成了本次谈话的焦点，同为巡逻队一员的她和杰西之间似乎陷入了“冷战”。不一会儿迪

© 2018 Sony Interactive Entertainment LLC

娜便拉着艾莉去跳舞，和杰西打招呼时态度十分冷淡，杰西则提醒她明天有新任务，一早就要出发。

舞池里两位姑娘一阵互撩，之后便旁若无人地亲吻了起来……这个同性之吻无疑成为了本次 E3 演示中的第一个爆点！毕竟明确让女主角出柜的游戏（还是 3A 大作）目前来说还是相当罕见的。

关于艾莉的性取向，其实从 1 代的剧情 DLC“遗弃”中就已经展露出端倪，与她一起被咬的女孩莱莉并不只是她最好的朋友，几乎可以说是她的初恋。彼此放弃立场，就算变成“疯子”也要在一起的浪漫宣言令人动容。



关于政治正确

不难发现，艾莉所在的营地多人种汇聚，比如杰西是亚裔，迪娜可能是印度裔，迪娜一开始的舞伴是个黑人等等，同时热情奔放、对艾莉“主动出击”的迪娜应该是个双性恋。这种多人种相对平等友善组建起的小乌托邦以及对 LGBT 的宽容，加上女主角艾莉从小到大都是脏兮兮、平板、勇敢独立、足以让女权组织竖起大拇指的形象，无不展现其“政治正确”。

对政治正确的强调，通过艾莉与迪娜在上亿玩家面前的深情一吻来表达，可能有人会觉得是矫枉过正了，但《最后生还者》毕竟是一个末世题材的游戏系列，有着大量近乎 B 级片的、极为写实的残忍镜头。因上一段预告片中有女性受到酷刑的画面，立马就有外媒指责“这是在用游戏兜售暴力”！

政治正确或许是顽皮狗在创作自由和舆论之间的中和剂，做为索尼的王牌开发团队，他们在这方面还是挺有经验的。比如在 1 代中让作为未成年人的艾莉开枪杀人，还有乔尔大叔最终的抉择，都进行了大量的铺垫，让他们的行为更具正当性与合理性。加之艾莉喜欢女生这一点是从 1 代延续过来的设定，这个吻的确有些政治正确的成分，但更像是剧情需要，所以个人觉得并没有显得特别唐突。

仇恨的来源？

制作人曾在早前的访谈中说过，如果说《最后生还者》的主题是“爱”，那么二代的主题便是“复仇”。这一点在 2016 年第一段艾莉弹吉他的预告片中就有所表现——乔尔劝解已成年的艾莉不要再这样继续下去，而艾莉的回答却是“我要找到并杀死他们，直到最后一个！”仇恨与愤怒的程度不言而喻。但这仇这怒是从何而来的呢？

根据这次 E3 演示的内容，我们不妨推断一下这个问题的答案。一方面，因为剧透方面的考量，预告片与演示部分不太可能涉及游戏中后段的剧情，一般为游戏的开端部分。另一方面，如果这 12 分钟的演示是一个完整的段落，那么头尾部分的剧情更像是艾莉的回忆。



这里有一个很重要的细节：两人共舞时迪娜原本右手上有一条样式特别的手链，而到了战斗部分，手链就跑到艾莉的手腕上了。两种可能，一种是临行前迪娜把手链当作定情信物送给了艾莉；还有一种要残酷得多，艾莉从迪娜的尸体上取下了这条让她铭记仇恨的手链……这样一来，影片中所说的第二天一早的任务极有可能是迪娜的最后一次任务，她们的吻便成了诀别之吻，复仇主题也就顺理成章了。



他们是谁？

那么，艾莉要找到并杀死的又是些什么人呢？可以肯定的是，他们绝不是普通的“猎人”。

本次演示中有一个不忍直视的情节，敌人将一名俘虏吊起，并将他开膛破肚、残忍杀害。而第二段预告片中一名新出现的女性角色也差点被同一种手法所杀。这种处刑方式有很强的仪式感，敌人的着装和装备特征相对统一（比如男性光头、女性盘发，还有多次出现的锤子），用口哨和暗语传递信息的方式也更有组织性，加之头目口中满是“罪恶、释放、献祭”之类神神叨叨的话，基本上可以断定，这是末世出现的某种邪教，比一般的“猎人”或是食人族更加凶残和危险。

试想一下，迪娜和她的同伴们若是在任务中不幸落入这些人手中，死状会有多惨！这或许就是让艾莉不惜化身“厉鬼”成为邪教猎杀者的原因。觉得以上推测合理的朋友，不妨点个赞吧！

变化！强化！进化！



1. 在《最后生还者Ⅱ》中，艾莉已经从14岁的小女孩成长为19岁的大姑娘。她的面部特征最初神似好莱坞影星艾伦·佩姬，这一作则更接近于艾莉的动作捕捉和配音演员艾什莉·约翰逊。艾莉笑起来嘴会歪歪的这一点，也继承于她的扮演者。

2. 尽管《最后生还者》的PS4重制版画面放到今天也不算差，但和本次公布的二代实机画面相比，那是真真切切地差了一个世代！复杂的环境与植被、多如牛毛的细节、电影般质感的光影、细腻真实的人物动作，再加上极为稳定的帧数，让视觉体验达到了超乎想像的地步。让人不由感叹，技术的顽皮狗那是真的了不起！

3. “提问！艾莉在7分多钟的时间里一共杀死了多少个敌人？”答案是12个！正面硬刚以一敌十，无异于自杀。所以本作对于潜行系统进行了大幅强化。新加的蹲草丛和《神秘海域4》差不多，虽说在草丛里可以“隐身”的设定不太真实，但作为游戏系统存在还是合理的。这回能钻车底了让人眼前一亮，外加能匍匐、能在货架之间的狭小缝隙间挤过去，让潜行的手段更多了，战术变化也更丰富。

4. 肉搏战的比重不低，并增加了闪避系统，这个新操作感觉会是近战的核心。艾莉招牌的无限小刀在演示中有亮相，击杀敌人时还可以抢夺对方手中的武器。没看见板砖，但却出现了新“神器”榔头，一样是“三下一个小朋友”，很是犀利。

5. 人类敌人的AI有了明显的调整。在前作中，持枪的敌人发现玩家时的第一反应几乎都是找掩体躲起来，再和你对射。这一次基本上都是正面迎击，直接开枪或者射箭，这更符合现实情况，同时也让战况变得更为紧张和激烈。



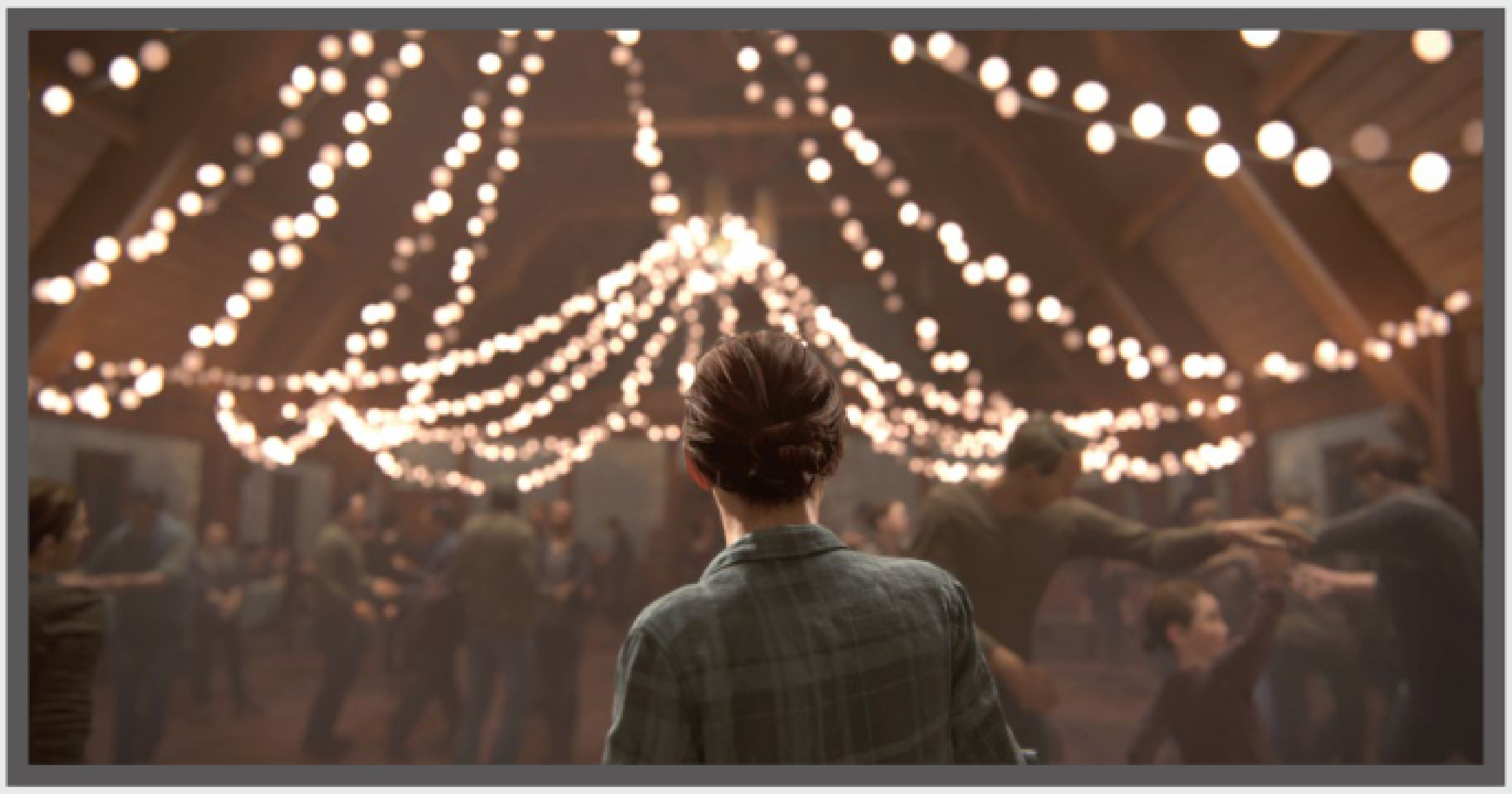


6. 被弓箭射中，画面会变得模糊，需要拔除箭头才能恢复。但除此之外好像没有其他的DEBUFF，例如行动变得迟缓或持续掉血什么的。但不排除正式游戏中会增加多种受伤状态，并追加对应的疗伤方式。

7. 武器道具系统虽然只是通过爆炸弓箭小秀了一把，但可以看出变化还是非常明显的。从界面中可以看出，基础素材有零件、汽油、炸药、酒精、剪刀；消耗素材可以制作的物品有医药包、燃烧瓶、烟雾弹、弓箭、爆炸弓、消音手枪、近战铁棒（？）。不排除演示中只是临时的状态，成品中还会有更多的变化。

8. 一代的丧尸中有“巨无霸”这样的BOSS级角色，但人类敌人中却没有。此次演示的最后，被艾莉斩首的“王大锤”可以视为人类敌人中的精英怪，而且如果手里拿的不是锤子，而是一把霰弹枪，难度立马就上去了。若是正式版的一些重点战斗中，摆上一两个这样皮糙肉厚的家伙，一定会非常难缠。

一点点展望



能够在今年E3看到《最后生还者Ⅱ》这么多实质性的内容，说真的已经挺满足了，但感觉上总是少了点儿什么。细想之下终于知道问题出在哪儿了：三年三段预告片，致使人类文明崩塌、对幸存者造成巨大威胁的丧尸，一共只有不到一秒的镜头。说这是一个丧尸题材的游戏，估计都已经没人信了。而且，这一作既然是复仇主题，按照这样的剧情展开，“花菜头”们的存在感是不是就更薄弱了呢？

说到底，游戏的发售日还没有公布，加之索尼第一方的丧尸游戏2019年春天已经有一个《往日不再》了，《最后生还者Ⅱ》铁定还能再战一届E3。到时来一段包含丧尸内容的终极预告片，顺便公布发售日在2019年内，完美！

从2013年父亲节，到2019年的……也许是圣诞节，超过6年一部的续作，等得算是够久的了。当然，这个等待对于《最后生还者Ⅱ》这样的游戏来说，永远值得。

Microsoft
新作集锦

本届 E3 展上微软展前发布会可谓好评如潮，不仅有大量的第三方大作助阵，而且自家的三大王牌：《光环》、《战争机器》、《极限竞速》都有新作登场，此外《茶杯头》、《盗贼之海》也公布了全新的 DLC。不过首次公开的《光环》和《战争机器》新作都只公布了很少的一点消息，因此我们没有将其列为精选游戏。

战争机器 战略版
Gears of War: Tactics

平台：Win 10　类型：策略
发行商：Microsoft　发售日期：未定

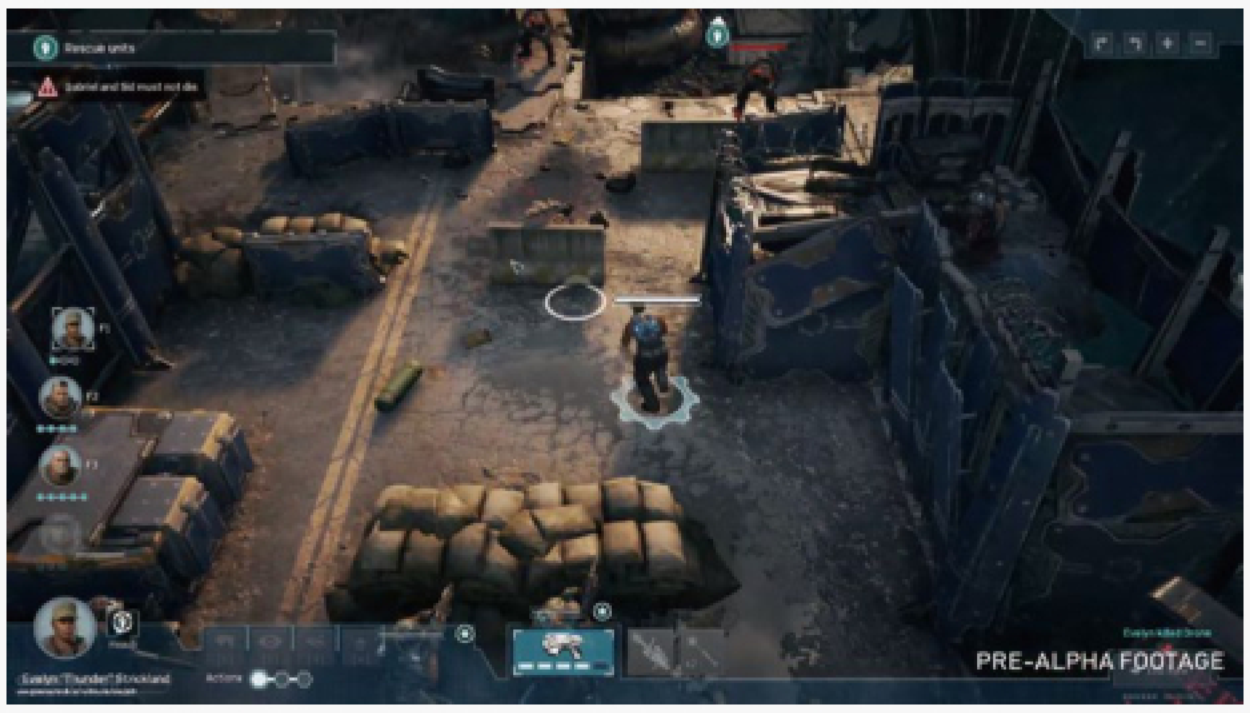
在本届 E3 展上微软一口气公布了 3 款《战争机器》新作。一款是正统的《战争机器 5》，一款是与 Pop! 合作的卡通风格手游《战争机器 Pop!》，另一款就是《战争机器 战略版》。

其实“《战争机器》系列”一直以来都有推出策略版的传闻，尤其是在《战争机器 3》中还出现过类似的场面，甚至有传闻说策略版的名字就叫《战争机器 黎明之锤》。如今这一传闻终于成为了现实，《战争机器 战略版》是一款玩法类似于《XCOM》的游戏，但在视角方面有较大不同。

从演示来看《战争机器 战略版》允许玩家控制 4 名队员，同时可以消耗资源来生产掩体或武器。除了玩家对队员直接下达命令外，队员也会根据情况作出自主判断，例如靠近掩体时会主动贴入，敌人在射程中时会主动攻击等等。手动使用特定武器时会有不同的操作，例如使用狙击枪时，游戏会进入主视角以方便玩家精确瞄准。而使用手雷时玩家可以选择着弹点等。满足特定条件时可以使出更强力的攻击，包括呼叫空军轰炸，或者召唤黎明之锤，但要注意这种强力攻击对友军也会造成伤害。

据 Epic Games 表示，本作立项于 2013 年 2 月，原本是为 X360 平台开发。游戏的故事背景会回到前三作的年代，游戏中会加入大量 FANS 耳熟能详的内容，包括剧情、战场、角色、音乐等。





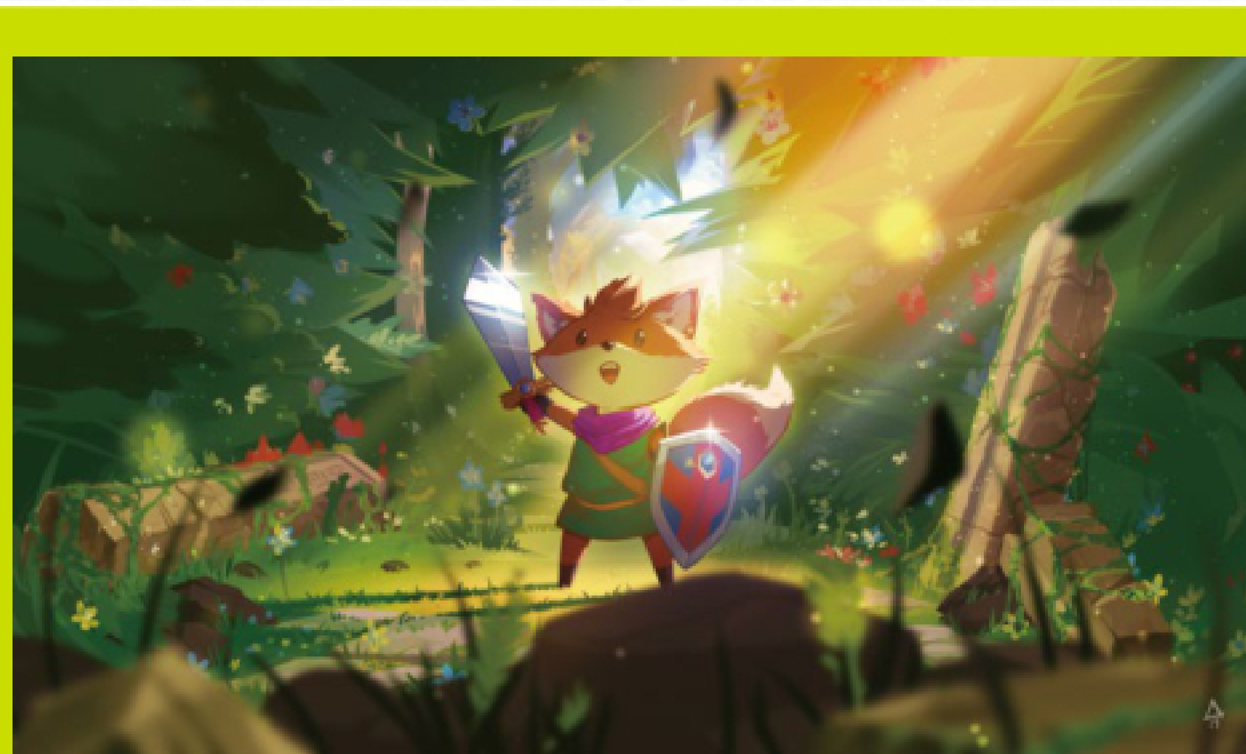
Tunic
Tunic

机种：XOne　类型：动作
发行商：Microsoft　发售日期：2019年内

在微软展前发布会中，ID@Xbox 独立游戏计划带来的一款以小狐狸为主角的游戏《Tunic》吸引了不少玩家的目光。这是一款斜 45 度角的动作游戏，玩家要控制一只可爱的小狐狸四处冒险，有时还要与危险的怪物展开战斗。游戏的整体画风非常有特色，场景中的很多物体和小狐狸的头都是尖尖的，有一种十分另类的美感。

本作的制作人名叫 Andrew Shouldice，他几乎以一人之力负责了游戏全部的开发工作，包括程序、美术、关卡设计都由他独立完成，仅有音乐是得到了朋友的协助。据他表示，游戏的乐趣在于探索、战斗和解谜，虽然看起来像是低龄游戏，但游戏会具有一定的挑战性。游戏中出现的文字是他设计的，灵感来自于北欧的卢恩文和日文，除此之外的正常文字不多。找到并破解各种秘密将是游戏的乐趣所在，他预计完整版会有让玩家游戏时间超过 40 小时的丰富内容。

游戏的难度与“《魂》系列”相仿，战斗操作包括锁定、回避、攻击、盾防。小狐狸没有等级设定，不过玩家可以通过探索来获得更多的武器和道具，它们都会对战斗产生帮助。小狐狸拥有翻滚的能力，可以砍草来寻找道具，还能喝药水回复 HP 等等，迷宫中也会有各种机关对小狐狸产生威胁。值得一提的是，游戏标题 Tunic 并不是小狐狸的名字，具体含义暂时不明。





E3 2018 微软展前发布会上微软一口气公布了 3 款《战争机器》新作，其中最受人关注的当然是《战争机器 5》。本届 E3 展上《战争机器 5》并没有提供试玩，不过从官方公布的两个预告片中能看出一些东西。游戏定于 2019 年内发售，发售前会进行多人联机部分的公测。总的来说《战争机器 5》的初次亮相虽然令玩家惊喜，但实际内容并不多，希望在接下来的科隆游戏展里公布更多的情报。



GEARS 5

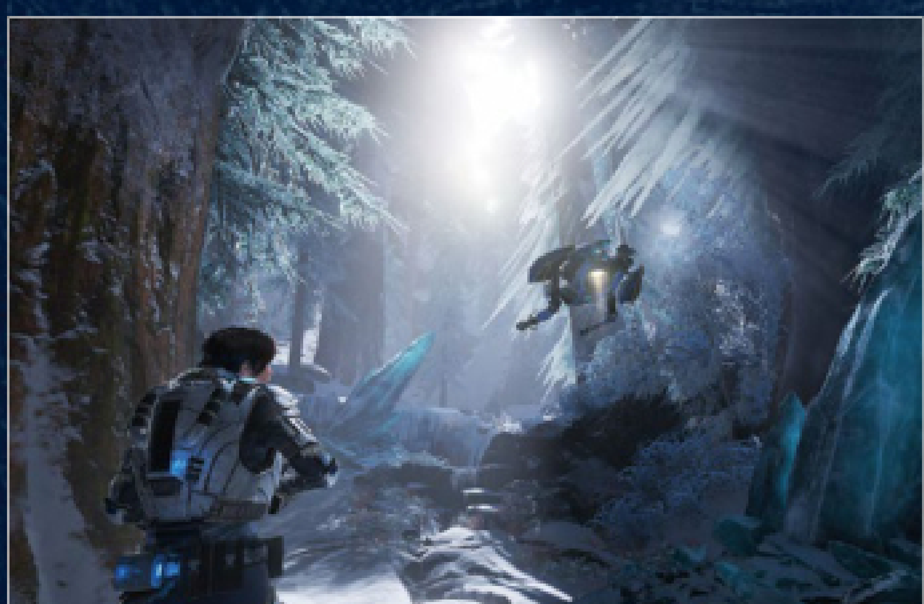
※Win 10 版发售日未定

XOne

战争机器5		Microsoft	
GEARS 5		动作射击	中文版
2019年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

凯特的身世之谜

预告片的一开始，场景在一个雪地据点。前作的四巨头：凯特、JD、戴尔、马库斯全部出场，还有一位名为 Fahz Chutani 的新人。从对话中能看出，JD、凯特一行赶来救援，虽然保住了据点，但一位凯特认识的亲友死掉了。虽然没有看到亲友的样子，但从对话得知是一位男性，再加上那很有特征的身材，应该就是 4 代结局中翻身复活的奥斯卡大叔。



从凯特的对话中得知，最近几个月来她一直被噩梦所困扰，并感应到自己的项链与之有关，马库斯也问了一句："你的祖母？"众所周知，凯特的身世是 4 代挖下的天坑，基本可以确定凯特是兽族女王的外孙女。看来 5 代的故事核心就是围绕凯特的身世来展开的。

形象大变的 JD

4 代的男一号是系列前三作主人公马库斯的儿子 JD，JD 自由奔放、珍爱亲友的性格十分讨人喜欢。而在 5 代中 JD 的形象和性格都发生了巨大的变化。他不仅剃了光头，留了胡子，脸上还有一条十分明显的伤疤。4 代中 JD 脱离 COG 军队成为自由人，但在 5 代中 JD 成了一位视军令如山的严肃军人，如此巨大的转变想必是因为经历某些惨痛的事情。



此外 JD 的右胳膊被一层蜂巢状的盔甲覆盖，当情绪激动时右胳膊会发红变亮同时产生剧烈疼痛，这时要按下盔甲上的按键才能进行治疗。JD 的右手很有可能是被蜂族感染，因此需要专门的装置来抑制。

双线还是单线

在预告片中，凯特和 DJ 分道扬镳。凯特和戴尔一起北上，前往一切诞生之地寻找自己的身世真相。而 JD、马库斯一行人则是带着难民前往 COG 的首都 New Ephyra，相信这两条路线就是《战争机器 5》战役模式的主要剧情。不过目前的画面中，玩家都是控制凯特行动，游戏有可能像《光环 5 守护者》那样采用双线齐进但偏重一边的做法。

DJ 虽然没有和凯特一起行动，但他有嘱咐戴尔照顾好凯特，不要让凯特成为敌人。不过凯特也因此对戴尔产生怀疑，认为他跟随自己行动是别有用心。

在预告片中出现了冲浪式的水上载具，敌人方面多了一种能感染迪比机器人的蜂族，被感染的迪比机器人能使用装备的枪支攻击玩家。还有一种双手持两根狼牙棒的巨型敌人，玩家可以夺过狼牙棒当近战武器使用。





E3 2018 微软展前发布会的大幕由《光环 无尽》拉开。尽管《光环 无尽》仅以一段影像参展，但玩家根据官方放出的只言片语挖掘出了不少东西。相比一同公布的《战争机器 5》，《光环 无尽》连一个大概的发售日都没有公布。由于《战争机器 5》已锁定 2019 年发售，《光环 无尽》应该就是 2020 年推出了。届时也许新一代 Xbox 也将上市？

XOne

光环 无尽		Microsoft	
HALO INFINITE		主视角射击	中文版
发售日未定	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

无尽的含义

看到 INFINITE 这个标题，相信各位斯巴达战士的第一反应都是无尽号（INF-101）。无尽号是《光环 4》中 UNSC 舰队的旗舰，是 UNSC 最大、最先进的战舰，相信各位都还记得无尽号杀戮之王这个游戏模式。不过无尽号的英文是 Infinity，此无尽非彼无尽。

无尽的真正含义可能是指这次光环将引入开放世界。此前 343 工作室曾公开招聘有制作开放世界游戏经验的人，而当《光环 无尽》的预告片公开后，343 工作室马上上线了本作的官网，里面提到本作会具有一个可供探索的生动世界以及无限的游戏可能性。虽然官网中用的是 endless，但想必这才是无尽的真正含义。



另外本作虽然没有冠以《光环 6》之名，但官方在非正式场合中提到本作就是系列的正统续作。

Slipspace 引擎

《光环 无尽》的预告片表现出了强大的技术力，因此被一些玩家戏称为是卖引擎的广告，不过 343 工作室的目的之一还真就是向全世界介绍自己开发的全新引擎 Slipspace。在《光环 5 守护者》制作完成后，343 工作室便着手打造这个为下一代《光环》开发的全新引擎，而实际效果大家能从预告片里看到。

Slipspace 这个名字来自“《光环》系列”，中文名为跃迁滑流空间。它是人类、星盟乃至先行者进行超光速航行的根本，UNSC 将其称为肖恩 - 藤川空间或子 / 次空间。它是由 11 个不可见且无限小的三维空间经过时空交替组成的，当物体从正常空间的三维空间的同一时间维度移动到这个空间时，物理定律就会对该物体失效，从而使打破相对论的超光速移动成为可能。



士官长的新护甲

在预告片中除了出色的画面外，士官长的新护甲也相当抢眼。其中最显眼的当属全新设计的头盔，看起来像是 GEN2 MARK VI MOD 和 GEN 1 MARK VI 的结合体，不过头盔两侧的导管部分有明显不同。尤其值得注意的是头盔整体很新，没有丝毫战损痕迹，因此基本可确定是换装的全新版本。而从全身护甲来看，这次的新护甲明显是在 GEN 1 MARK VI 基础上改进而来的，只是在部分部件如手部护甲、推进器有较大调整。期待官方早日放出士官长定妆照供我们分析。



已知情报汇总

· 结合预告片中隐藏的摩尔斯码以及出现的动植物，可确认预告片的场景是 07 环带。
· 预告片中在海洋里出现了没见过的先行者机械。
· 预告片中不知名的舰船内部有一张海报，上面写着“Fight for her”。这是系列的经典海报，以前这个 her 指的是地球。
· 预告片中出现了圣堂防卫者。
· 游戏确认支持局域网联机，支持分屏游戏，支持 XPA，支持 XGP。



XOne		
精灵与萤火	Microsoft	
Ori and the Will of the Wisps	动作冒险	美版
2019 年内	本地 1 人	无对应周边
售价未定		

相比去年在 E3 上公布的宣传片，今年 Moon Studio 拿出来的东西可谓是干货满满，不仅在微软的展前发布会上公布了一段更具游戏细节的预告，随后更是在展会上放出了实机演示！也多亏于此，我们总算能看到这个惟美游戏续作的冰山一角，至于它的实际表现如何呢？相比前作又有哪些改进呢？本篇前线将会以实机演示视频中的情报为主，带你一起进入 Ori 的奇幻世界。

文 北山杉 美编 NINA

更加多样的地图设计

与前作一样，本作依然拥有一张广阔的无缝地图，玩家没去过的地方会以一片黑暗迷雾来表示，但主线任务仍然会像前作那样用一个巨大的光圈来标示出大概位置。根据预告片中的游戏场景可以基本确定游戏的主要舞台仍然是广阔的 Nibel 森林，但也有可能会延伸到森林之外的地方（毕竟相比前作的地形地貌发生了较大的改变），比如实机影像中公布的新区域“Windswept Wastes”，便是一块充满了流沙的荒凉之地。除此之外，场景中的道路要比前作更加错综复杂，每个区域之间会有更多的连接口，有些位置较为隐蔽，需要玩家学会特定技能后才能进入。而根据《精灵与森林 终极版》对原版的改动来看，如果不出意外，本作地图上的所有区域应该都会对玩家开放，不会有走不了回头路的情况出现。



©2018 Microsoft ALL RIGHTS RESERVED





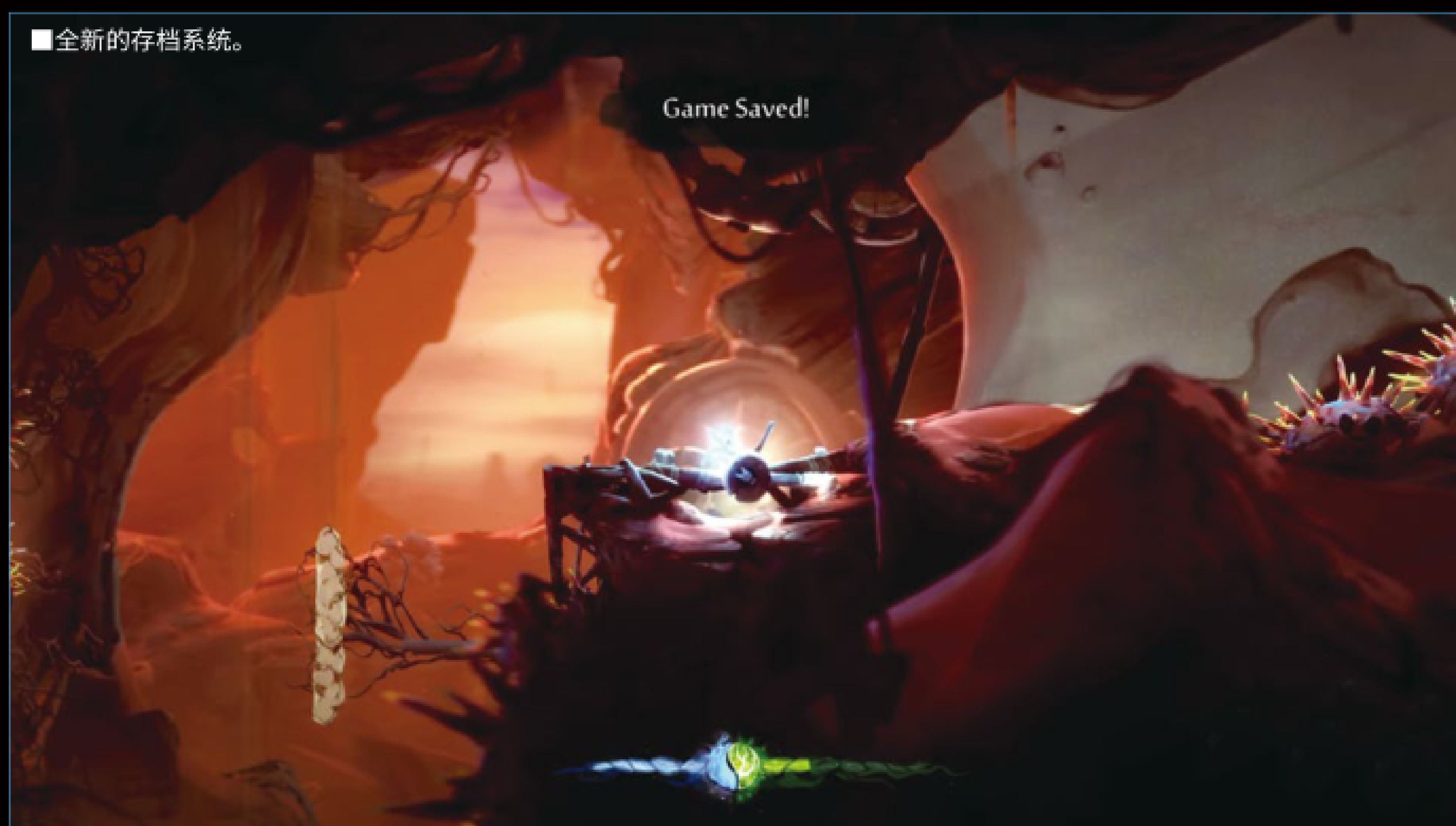

■去年预告片中出现的人造建筑。

本作的地形远比前作更加复杂，许多地方的森林特征变得不太明显，在去年的预告片中我们就能发现高塔、水车等人造建筑，而今年最吸引人眼球的便要属沙地和雪地的加入了。在实机试玩影像中能看到，沙地地形和普通的地面不同，地表之下隐藏着许多大大小小的孔洞，有的在另一端还与其他区域相连，玩家可以借助本作新加入的技能 Burrow 来挖掘沙地，实现在沙地中潜行，但要小心沙子中潜伏的敌人，这些敌人十分狡猾，只要遇到危险便会一头钻进沙子之中，如果玩家还没有学会 Burrow 的话便拿它毫无办法。

除了地貌的改变外，本作在关卡设计方面也引入了新元素，例如踩一次便会断掉的砂土路、安装在山洞顶部的轨道——玩家需要靠一个类似于小车的机械装置才能顺利通过。与此同时，全面 3D 化的场景也让游戏环境变得更加栩栩如生。

更具深度的游戏系统

相比去年的“概念”宣传片，今年 Moon Studio 的宣传明显把重点放在了焕然一新的游戏系统之上，这样的做法十分容易理解，因为本作的系统部分和前作比起来简直就是两个游戏，不但取消了前作的技能树系统，取而代之的是全新的攻击技能系统、Spirite Shards 系统以及移动系统，就连最细枝末节的生命和魔法值的显示也分别以两个横槽取代了前作的一个个小圆球。除此之外，前作的随时存档机制也被取消，变为了只能在固定检查点存档（实机影像中演示了一个拉动扳手存档的方式），这些基础设定的改变，或许表明了制作组朝着更高台阶迈进的野心，而最终游戏展示出来的成果，也着实惊艳了不少对本作抱有期待的玩家，下面就让我们来看看本作在系统上具体有哪些突破吧。



■全新的存档系统。

十八般武艺，样样精通

前作《精灵与森林》虽然也有不少战斗部分，但总体来说还是更偏重解谜和平台跳跃，战斗相关的技能看似很多，然而实际上战斗方式也就两三种。对此，Moon Studios 显然有更多的野心，工作室的 CEO Thomas Mahler 在采访中表示他们将战斗系统全改了一遍，在本作中玩家的战斗选择将变得更加多样，甚至当你以一种玩法通关之后再尝试用其他玩法玩二周目时，仍然可以得到一段与一周目完全不同的体验。

从实机影像中来看，本作的战斗部分的确得到了全面将强，武器成为了战斗部分的核心，不同于前作的光球，在本作中主角 Ori 将拿起诸如光剑、弓箭、锤子等各种各样的武器来应对更加复杂多变的敌人。根据演示，玩家所得到的攻击技能均储存在一个武器环内，武器环可以随时调出，最多可装备 6 种攻击技能。在武器环界面的右边设有 3 个快捷栏，分别对应 XOne 手柄的 Y、X、B 键，玩家需要提前将想用的攻击技能设置在快捷栏内才能在战斗中直接施放出来，总的来说，由于组合自由，且每种攻击技能的用途各不相同，玩家完全可以打造出多套应对不同形势的攻击技能组合（Build）。以下是这些技能的名称和介绍。



名称	介绍	备注
Spirit Edge	使用一柄光剑，释放出疾风骤雨般的连续挥击	对付小怪可连续打出硬直效果
Spirit Arc	使用一把弓箭按照固定的射程进行快速射击	-
Spirit Smash	召唤一柄大槌，对附近的敌人发动强力重攻击	攻击距离较短，攻速较慢
Spike	召唤一杆标枪并朝前方投掷而去，对路径上的敌人造成大量伤害	需要消耗魔法值
Light Burst	朝前方投掷光弹，对敌人造成范围爆炸伤害	前作终极版便有的技能
Regenerate	回复HP值	需要消耗魔法值





上天入地，无所不能

与战斗系统“大跃进”式的改动相比，本作在移动系统上的改进就要逊色不少，这或许也和前作本就接近完美的操作手感有关，不过本作仍有一些令人惊喜的设计值得一提：首先是前文提到过的新技能 Burrow，它能让 Ori 在沙地和雪地中自由穿梭，且在钻出地表的那一霎那还会附带一个冲刺效果，对地面上的敌人造成伤害。此外，这个技能能让 Ori 钻进任何由沙子或雪构成的“物体”，并不局限于沙地和雪地；







▶专注于地面的冲刺技能Dash Roll。

其次是另一个全新的技能 Grapple，它使用方法有点像钩爪，但比后者的适用范围要更广泛，使用这个技能时，Ori 会朝前方发射一条由雷电组成的“鞭子”，只要碰到任何障碍物（包括敌人）都能让原本位于另一端 Ori 快速移动到附近，堪称赶路神器。不仅如此，细心的玩家可能会发现，本作的地图中有不少场景的天花板上生长着许多蓝色喇叭花状的植物，如果朝这些植物使用 Grapple 便能令其绽放，随后快速移动过来的 Ori 便可以趁机抓住其中的花蕊并倒挂在天花板上，获得一个额外的落脚点；

玩过《精灵与森林 终极版》的朋友想必对 Dash 这个技能并不陌生，它能大幅提升 Ori 的移动能力，并且不管在地面和空中都能进行使用，配合三段跳便能直接到达地图上的大部分区域。而在本作中这个技能被拆分为了在地面使用的 Dash Roll 和在空中的 Air Dash，但除此之外看起来和前作没有太大的变化；

除了以上提到的几个新技能外，Moon Studios 还对 Ori 动作的细节做了优化，使其在半空中的机动性比前作更好，落点控制也更为精确，同时，前作的 Wall Jump 在本作也被赋予了新功能，当 Ori 爬墙的对象变成了一根竹竿后，它会直接抓住竹竿，并可沿着竹竿上下移动，不必担心停留时间过长会从竹竿上滑落。



Spirit Shards

Spirit Shards 是本作新加入的一种道具，直译过来是精神碎片，作用有点类似《怪物猎人》里的护石，它可以通过拾取或者作为完成支线任务后得到的奖励获得。Spirit Shards 分为许多种类，每个种类的作用都各不相同，玩家最多能同时装备 4 种，此外还可以在装备页面下花费 Spirit Light 对其进行升级，提升 Spirit Shards 带来的作用和属性增幅。Spirit Shards 的出现玩家得以培养出更具个性化的角色，针对不同的关卡而使用不同的 Spirit Shards 组合也能有效减少难度，配合攻击技能 Build，玩家完全可以琢磨出一套属于自己的特色打法。

由于目前实机影像没有包含全部的 Spirit Shards，因此这里仅列出影像中出现过的 4 种，方便各位读者参考。

名称	作用
Spirit Magnet	自动收集场景中的可收集物品
Barrier Spirit Shard	减少受到的伤害20%
Reckless Spirit Shard	同时提高Ori受到与造成伤害的20%
Compass Spirit Shard	在屏幕边缘出现一个小箭头，指引玩家到达下一个主线任务地点（无需打开地图）

更加RPG化的玩法

从第一部预告片里的人工建筑到第二部预告片里的其他人形生物的出现，似乎都在预示着本作将会与其他的生物有着更多的互动，而在随后的实机演示中进一步印证了这个猜测，没错，本作变得更加 RPG 了！还记得前作的基础收集品 Spirit Light 吗？在本作中它仍然是一项基础收集品，但同时它还担负着另一项功能——货币。在冒险旅程中，你将会遇到许多 NPC，不仅可以和这些 NPC 对话，了解这片区域的特征，还能从他们手中花费 Spirit Light 购买地图，没错，前作收集地图石开地图的设定在本作将不复存在，不过笔者倒觉得用这种直接购买的方式更加方便快捷，省去了每到一个新区域都要先花费一番功夫找地图石的烦恼。此外，NPC 的作用还不仅限于此，你还能从他们身上接到许多支线任务，这些支线任务的内容、要求各异，但基本上都不会超出寻找失物、机关解谜、击杀怪物这个范畴。完成任务后，玩家便能够获得丰厚的奖励，其中包括新技能、Spirit Shards、Spirit Light 等能够有效提升玩家实力的物品和道具，因此，当你对主线任务中的 BOSS 感到棘手时，大可以退而求其次，先去做几个支线任务，提升自己的技能等级和实力后再去向 BOSS 挑战。





紧张刺激的BOSS战！

在《精灵与森林》中虽然有几场 BOSS 战，但只要玩过的玩家大都明白，Moon Studios 并没有怎么将重心放在这上面，所谓的 BOSS 战实际上给人的感觉就是一个个卷轴式逃生关卡。而在《精灵与萤火》中，随着战斗系统的大幅提升，相信 BOSS 战也不会让玩家失望。虽然目前官方还没有公布具体的 BOSS 战演示，但在预告片中我们就已经看到了好几个巨型生物的登场，其中不乏对主角 Ori 充满敌意的生物，例如在去年预告片中登场的蟾蜍、今年的巨大蜘蛛、狼型生物和外表类似机械鸟的奇怪生物，其中类机械鸟生物在预告片中压轴登场，霸气十足，看起来可能是最终 BOSS 的最佳候选，不知这个猜想是否正确？它和前作的最终 BOSS——Kuro 又有什么联系呢？一切都要等到游戏正式发售是才会揭晓了。

试玩报告



三日月

《精灵与萤火》试玩给人的第一印象就是难度降低了。难度降低主要表现在 Ori 在本作的战斗力被大大提高，和前作攻击敌人大多靠几个浮游的光球相比，本作中 Ori 可以利用剑、锤子、弓箭或者其他“武器”来攻击敌人。说是武器，实际上本作中 Ori 的攻击方法被分成了一个个的“技能”。B、X、Y 键分别对应三种攻击手段，玩家可以在游戏中自由设置。试玩版中提供了 6 种技能，除了有像挥剑射箭的物理攻击方式以外（说是“物理”，实际上从视觉效果来看，武器都是变出来的），也有发射魔法球或者回复 HP 这样的魔法技能。攻击手段可以随意结合，实际战斗感觉非常爽快。除了战斗技能还有探索用的技能，试玩版中玩家初始装备一个能增加玩家“吸”钱效率的道具，在地图中探索还能获得一个能够指示玩家任务目标所在位置的技能。

其他的一些地方就和前作大同小异了，有玩过前作或者横版动作游戏的玩家应该很快就能上手。试玩版的长度并不长，玩家被限制只能在了一个很小的区域内探索。但从游戏教学来看，本作新增了金钱，同时玩家还会遇到能够交易或者给予玩家任务的 NPC，在试玩中玩家就能触发一个支线任务，奖励是 NPC 的铲子。笔者逛了几圈也没有找到它所需要的物品，但从描述来看，铲子能够帮助玩家通过沙漠地形。这种获得新道具后才能开启新区域的设定非常有老《银河战士》或者《恶魔城》的感觉。最后，作为前作特色之一的“创造检查点”貌似在本作中消失，但检查点之间也非常接近，玩家不太需要担心死亡。

SIE 新作集锦

索尼今年的发布会在游戏阵容上虽然逊色于微软，但是也有一些意外的惊喜，除了前面详细报道的精选作品之外，还有一些新情报相对比较少的游戏，比如首次公开的《仁王 2》，还有在 E3 发布会开始前就已经确定了发售日的《往日不再》，《漫威蜘蛛侠》新情报不多但也是 E3 索尼重点宣传的内容，这里为大家稍作总结一下。

往日不再

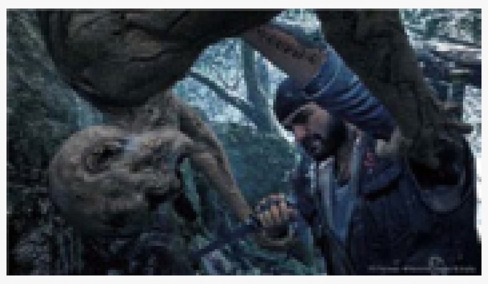
Days Gone

机种：PS4　　类型：动作冒险
发行商：SIE　　发售日期：2019年的2月22日

由索尼 Bend 工作室开发的《往日不再》在今年 E3 上并没有太多的新情报公开，反而在 E3 开始前的直播中公开了发售日以及其他情报，具体为 2019 年的 2 月 22 日。在这次公开的情报中我们可以了解到，玩家在游戏中面对的丧尸是名为“Freaker”的敌人，与丧尸不同的是它们都是还活着的，而且也有着进食等生理需求，甚至会互相攻击。而且游戏中有天气变化，不同天气也会影响到敌人的行动。玩家在游戏中可以搜集不同的材料来强化作为载具的摩托车，比如换排气管可以降低车的噪音，使得不容易被丧尸发现，同时游戏中还有摩托车追逐战。制作人表示，本作会有一定难度，而且主线流程有 30 小时的长度。







仁王2

NIOH2

机种：未定　　类型：动作角色扮演
发行商：Koei Tecmo　发售日期：未定

本作是在 2017 年初发售的日本战国题材动作 RPG《仁王》的续作，不过发布会上公开的内容除了一段短短的宣传片外没有任何关于游戏的详细情报，从宣传片中能够看到本作的主人公似乎也拥有化身为“鬼”的能力。在访谈中制作人透露本作玩家将不再扮演威廉，主人公将是性别、外貌均由玩家自己定制的自创角色。



漫威蜘蛛侠

Spider-Man

机种：PS4　　类型：动作冒险
发行商：SIE　　发售日期：2018年9月7日

SIE 在发布会上还公开了《漫威蜘蛛侠》的全新实机演示，原著中诸多知名反派均有登场亮相。在演示最后，蜘蛛侠被众多敌人围攻，寡不敌众时，他似乎看到某个救兵即将到来，而实机演示到此结束，给玩家们留下了一个不小的悬念。游戏将于 9 月 7 日发售，故事会如何发展届时就将揭晓。

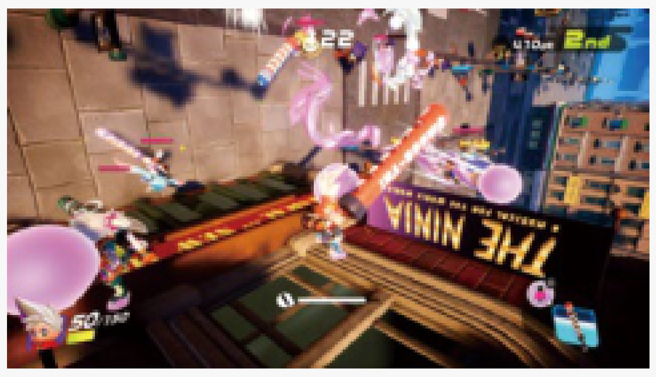
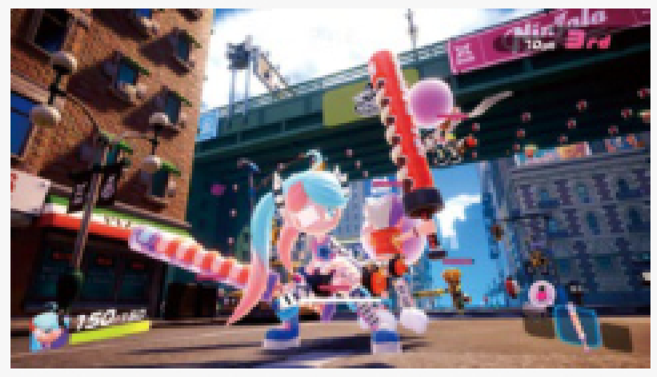


Nintendo 新作集锦

任天堂是游戏业界的三大巨头之一，从它步入游戏界至今已在全球销售过 20 亿款游戏，旗下生产的主机与掌机也不占少数，经常以崭新的创意和游戏性与索尼、微软两大厂商争夺市场。任天堂在便携掌机的领域可谓功力深厚，2017 年发售的 NS 就是成功融入了掌机概念的主机，受到了很多玩家的喜爱。

忍者拉
Ninjala

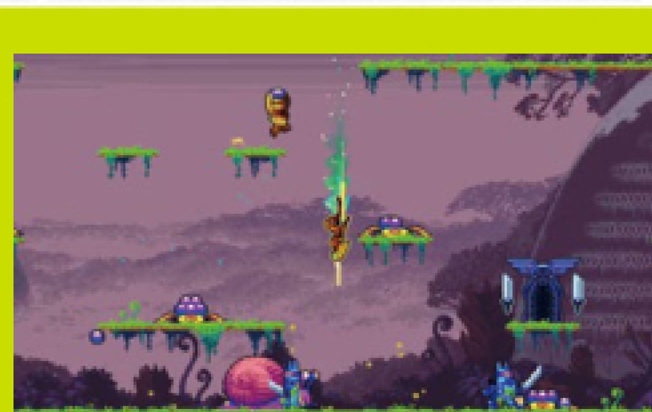
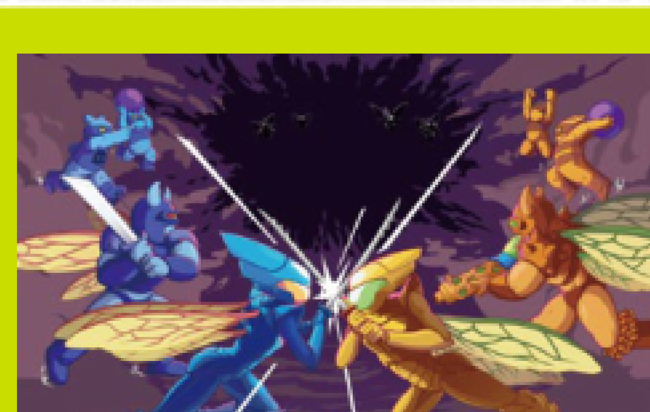
机种：NS　　类型：动作
发行商：Nintendo　　发售日期：2019年春

《忍者拉》是一款以现代忍者为题材的动作对战游戏，玩家要操作角色与多名对手同台竞技。从宣传视频来看，游戏的战斗规则以得分为主，角色也有各自的血量，或许会有死亡扣分的惩罚。目前已公布的角色有 4 位，每个角色的标配为一根棒子和富含忍者之力的泡泡糖，泡泡糖有不同的种类，作用也不一样，还不知道种类是否和角色绑定。此外视频里还出现了巨大的机械，可能是多人共斗的 BOSS。战斗的舞台目前只公布了美国的某个城市，角色可以在楼顶之间跳跃，还可以贴附在墙上战斗，给玩家更多的战术空间。

杀手皇后 黑
Killer Queen:Black

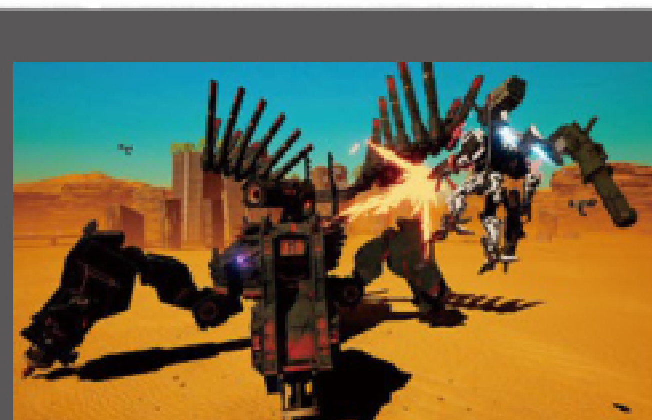
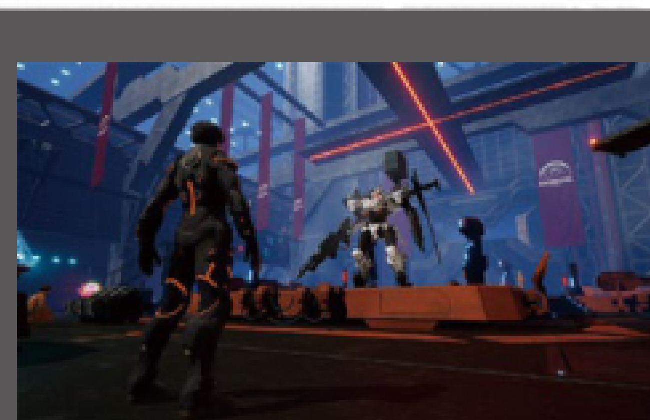
机种：NS　　类型：动作
发行商：Nintendo　　发售日期：2018年内

本作是 2013 年的独立街机游戏《Killer Queen》的移植版，曾获得过多个奖项。游戏的主题就是双方对战，玩家要选择蓝色和黄色阵容的女王或小兵参战，为各自的阵容取得胜利，胜利的手段有 3 种：收集场景里的紫色圆珠填满大本营的蜂巢、把场景的蜗牛赶到我方的网子里、将对方的女王击杀 3 次，无论哪种获胜手段都需要和队友配合。游戏最多支持八名玩家同台竞技，一个队伍里最多只能有 1 个女王，它能杀死敌对的小兵，阻止它们拿球，此外还可以点亮地图里的两种变身门，点亮后，我方的小兵就可以抱着紫色圆珠在这里强化成战斗单位，与女王共同作战。小兵的主要作用是搬运紫色圆珠和赶蜗牛，即使被杀也会立即在大本营重生，适合初学者体验。

恶魔机甲
Daemon×Machina

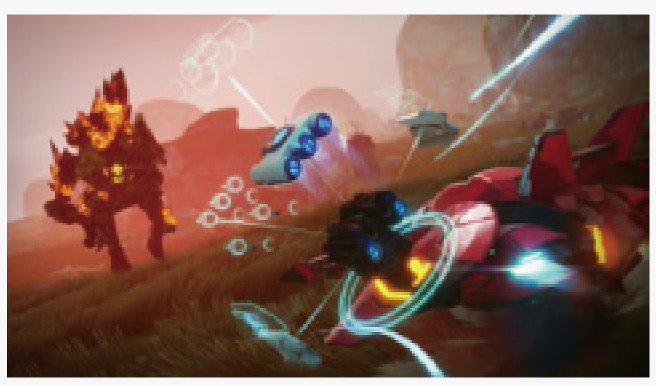
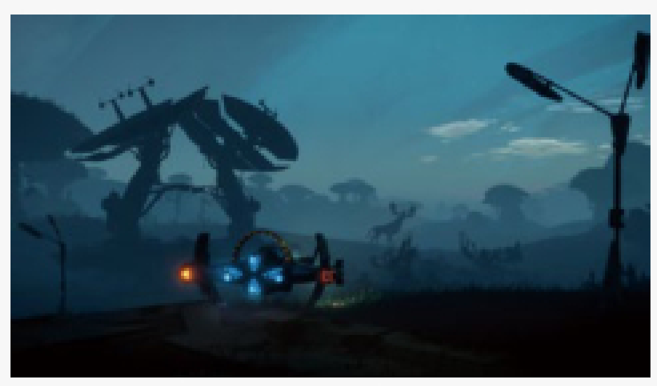
机种：NS　　类型：动作
发行商：Marvelous　　发售日期：2019年内

本作是由 Marvelous 和 First Studio 联手制作的一款机甲动作类游戏，领衔制作人佃健一郎曾经担任过《装甲核心 2》的开发，机体设计则是由日本知名机械设计师兼动画监督河森正治（代表作《超时空要塞》）负责。游戏采用了虚幻 4 引擎进行开发，画面为色彩分明的卡通渲染，玩家可以为自己的机甲定制装备，可选择的武器非常丰富，完成配装后，便能驾驶机甲在户外的海、陆、空场景中展开全方位的战斗。场景有破坏要素，玩家可以捡起场内的物品充当武器。游戏支持双人合作游玩。

星链 阿特拉斯之战
StarLink Battle for Atlas

机种：NS/PS4/XOne　类型：射击
发行商：Ubisoft　　发售日期：2018年10月16日

本作是育碧带来的一款天空飞船对战游戏，玩家需要驾驶飞船在阿特拉斯星系中探索，对抗来自太空的强敌。阿特拉斯星系共有 7 个星球，它们各自有着独特的景观与生态环境，玩家的行为将与星球的命运紧密关联。游戏的一大特色就是能够与实体玩具联动，通过玩具与手柄的组合来改变游戏中的飞船装备，从而应对各种危险的敌人与险境。本作采用了 Snow Drop 引擎进行开发，地图无缝连接。此外，本作还与任天堂跨界合作，星际火狐将作为独占角色加入到本作的 NS 版当中。

文 水无月 美编 Juxi



NS

异度神剑 2 黄金之国伊拉		Nintendo	
ゼノブレイド 2 黄金の国イ－ラ		角色扮演	中文版
2018 年 9 月 14 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 3000 日元			

这次 E3 任天堂直面会上 Monolithsoft 发布《异度神剑 2》的大型剧情 DLC 也算是意料之中，而 DLC 内容则是众望所归地选择了“补完作为本篇背景的 500 年前的故事”。只不过没有想到的是连这部 DLC 都将单独推出能够脱离本篇游玩的独立实体版，看来 Monolithsoft 对于 DLC 的长度和耐玩度都相当有自信啊。好了，就让我们来看一看这部名为《黄金之国伊拉》的 DLC 有些什么内容吧。



背景故事
就由我来守护你！

神历 3564 年。

第 107 代阿卡狄亚教皇拉达利亚向军事大国“席亚”发动远征。在一夜之间就攻陷了首都霍洛帕，巨神兽们纷纷坠入云海深处。

就这样，曾经足以震撼幽界的国家“席亚”就消失于历史舞台之上。

虽然在表面上这一事件被宣传为是以阿卡狄亚和新兴国家斯佩比亚为中心的联合军所为。但是在其背后，还有着被称为“天之圣杯”的异刃——灭的存在。

能够传达神之启示的天之圣杯。

这一存在对于我和劳拉的命运会带来怎样的影响，在那个时候我们尚不得而知。



简介



《异度神剑 2 黄金之国伊拉》是《异度神剑 2》的大型剧情 DLC，故事发生在《异度神剑 2》本篇的 500 年前，玩家将扮演的主人公则是《异度神剑 2》中的反派 BOSS——异刃组织“伊拉”的首领“真”。从公开的宣传影像来看，在《黄金之国伊拉》中，除了真、灭、光、迦具土和麦佩尼等本篇中出场的角色之外，在本篇中仅在回忆中出现的古代英雄阿德尔和劳拉等人也都会是本作的重要角色，玩家们或许也能了解到关于“伊拉”这个组织和相关人物的各种不为人知的过去。

在《异度神剑 黄金之国伊拉》发表后，制作人高桥哲哉也针对这部剧情 DLC 进行了一些说明。故事方面可以算是《异度神剑 2》本篇的前传，即使是没有玩过《异度神剑 2》的玩家，先玩《黄金之国伊拉》也是没有问题的，《黄金之国伊拉》会追加全新的伊拉国的地图，这个新地图非常大，虽然游玩 DLC 时探索区域会被限制在这个地图内，但是仍然会让玩家们感到非常有趣。在《黄金之国伊拉》中，战斗系统也将会重新定制，一些要素会和本篇有所不同。同时玩家们还能欣赏到全新的 BGM，和本篇相比，新 BGM 的曲风和气氛会更加严肃或发人深省。





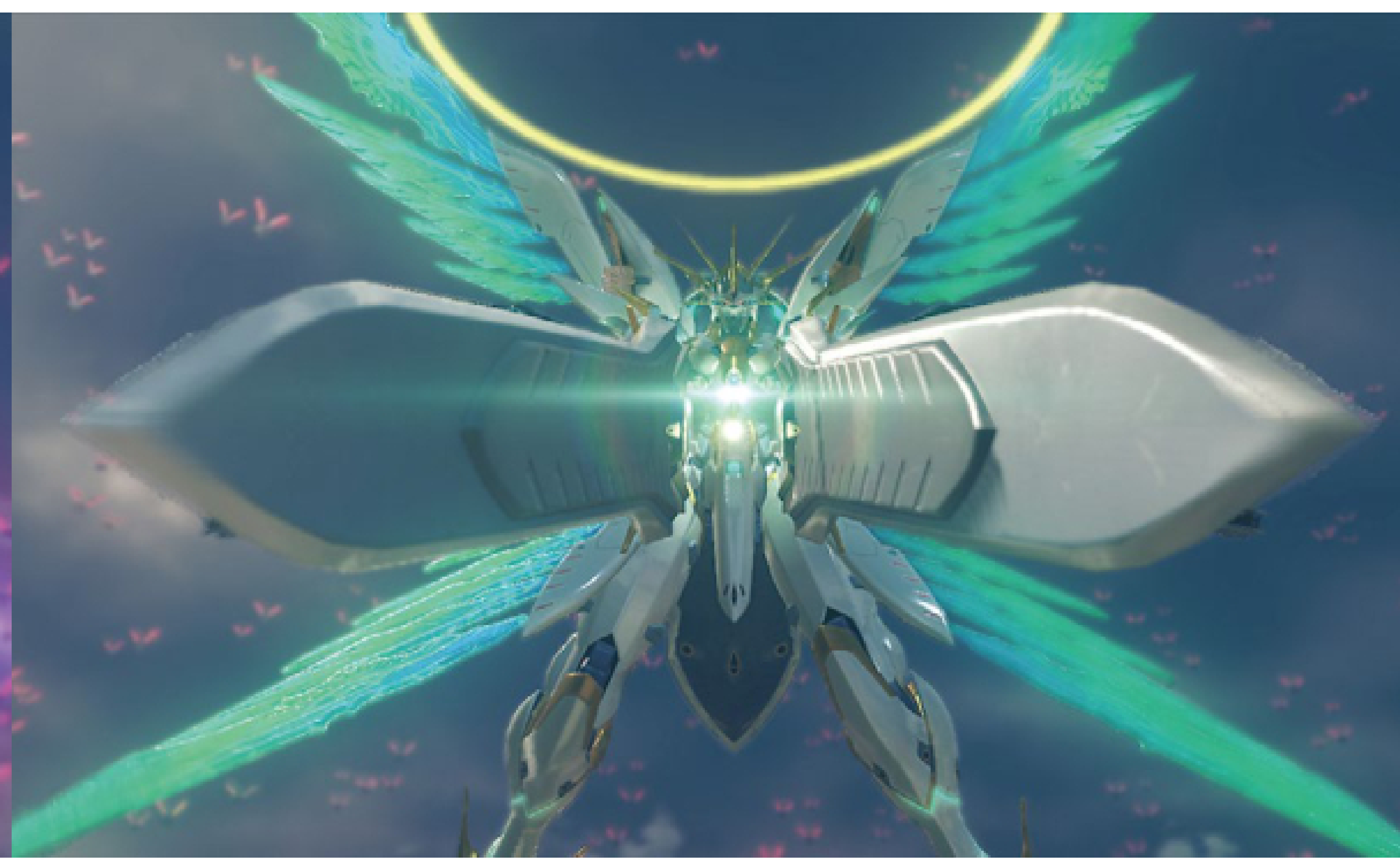
同时，在 DLC 正式配信一周之后的 9 月 21 日，任天堂还将单独发售《黄金之国伊拉》的实体版，实体版无需《异度神剑 2》本篇游戏，可单独游玩《黄金之国伊拉》的游戏内容，同时实体版还会附送一个下载码，玩家如果日后购买《异度神剑 2》本篇游戏的话，使用这个下载码可以获得除了《黄金之国伊拉》在内的全部 DLC 内容。

■最后再给大家整理一下《黄金之国伊拉》的发售方式，大家可以根据需要自行选择

购入方式	价格	发售（配信）日期	内容说明
已购入《异度神剑 2》游戏及季票的玩家	3000 日元（季票价格）	2018 年 9 月 14 日	剧情 DLC《黄金之国伊拉》
购买《黄金之国伊拉》实体版的玩家	3980 日元	2018 年 9 月 21 日	无需本篇即可单独游玩的《黄金之国伊拉》本篇除了剧情 DLC 以外的季票内容（季票内容需要购买《异度神剑 2》本篇才能使用）







文 昂星团 美编 咕噜



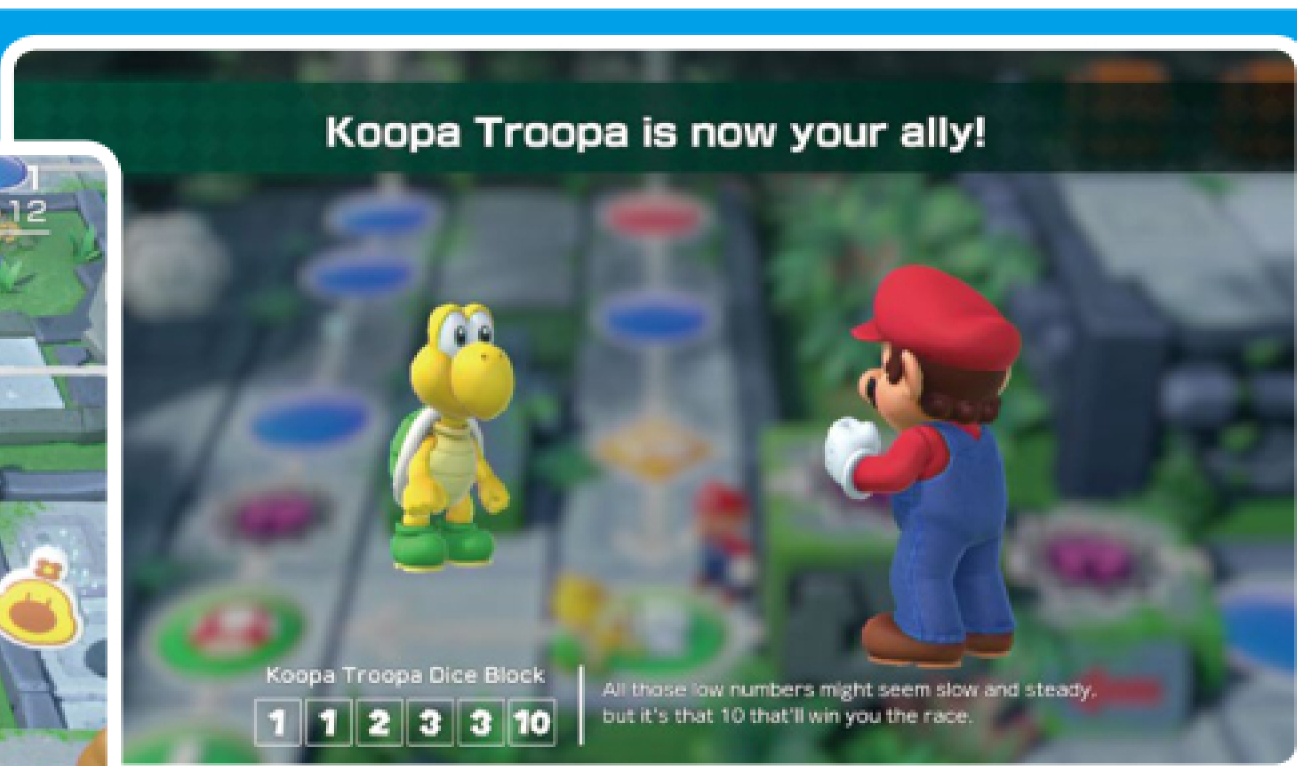
聚会游戏与NS的绝妙组合!

“《马力欧派对》系列”一直都是非常优秀的聚会游戏典范，与随处可玩的NS相性极高，但刚发售时未见其身影，如今终于公布了新作消息，不过目前官方只公布了一则宣传视频，但从中可以看出很多有意思的玩法。

NS		
超级马力欧派对		Nintendo
Super Mario Party		其他 日版
2018年10月5日	本地1～4人、在线2～4人	对应周边未定
售价未定		

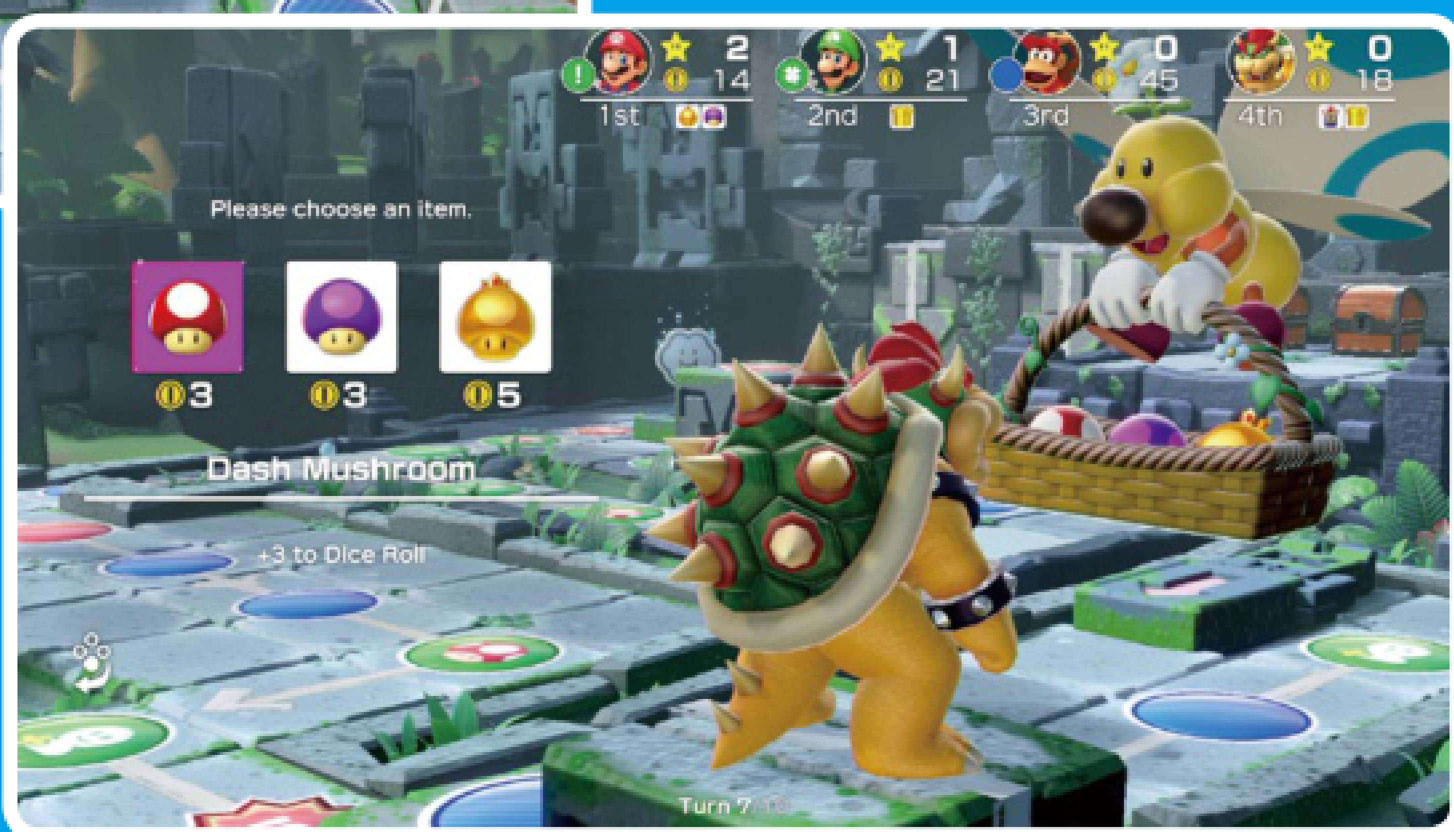
游戏的乐趣





每个玩家需要抛骰子按照对应格数前进，踩到对应格子会触发事件或小游戏。

踩中某些格子还能增加同行的伙伴，可能和3DS版类似，同伴可以在小游戏中帮忙，所以同伴收集得越多越好。



能够消耗获得的金币购买道具加速，看来本作的金币既能作为计分道具也可以作为货币使用。

©2018 Nintendo

“《马力欧派对》系列”游戏的架构十分简单，就是用一堆小游戏拼凑起来的大富翁，不过每一作的大富翁和游戏规则都不太一样，所以玩法十分丰富。不少小游戏的规则简单易懂，但与他人竞争起来的时候别有趣味。游戏的总体规则也在运气和实力之间掌握了平衡，大富翁投骰子的部分靠运气，小游戏部分靠实力，即使实力不够也不打紧，规则里总会有一些其他的随机要素，只要把握住机会，菜鸡也有翻盘的时候，这就是《马力欧派对》百玩不厌的魔力。



各种玩法不同的小游戏







结合 NS 的全新玩法？！

从宣传画面我们可以看到，本作支持单机 4 人游玩，只不过需要额外两个 Joy-Con，这个玩法适合有大屏幕的 TV 模式使用，对于便携模式，我们还能看到用多部 NS 主机屏幕拼凑在一起的创新玩法，便携 TV 两不误，至于适合便携多人游玩的游戏有多少种，就要看之后的消息了。此外本作还公布了在线多人模式，即使身边没有朋友也能在网上与其他玩家一同欢乐。





■最多4人同屏游戏，这里应该是轮流抛骰子的规则，3DS的同时抛骰子系统能省去其他玩家的等待时间，不知道这次要怎么解决这个问题。



■此外还支持4人分屏游玩，非常适合组队战，说不定这次有组队模式。

■拼凑屏幕的创新游戏模式，或许在这之外还有其他活用NS机能设计出的玩法。



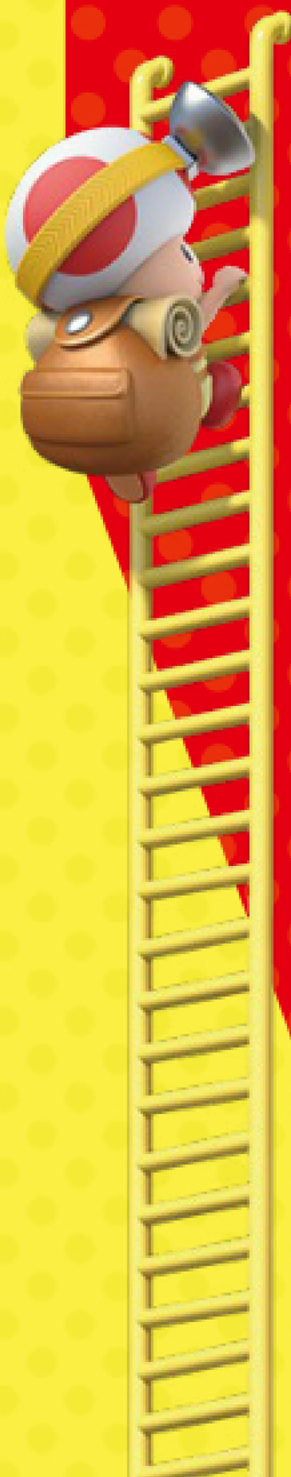
文 昴星团 美编 Juxi



蘑菇头队长的奇妙冒险！

相信不少玩家对《超级马力欧 奥德赛》里的奇诺比奥队长印象很深，其实他来源于 WiiU 时期发售的《前进吧！奇诺比奥队长》，本作是它的重制版，值得关注的是本作发售了 3DS 和 NS 两个版本，操作玩法也有所区别。下面就来看看游戏的大致玩法和情报。

		3DS / NS	
前进吧！奇诺比奥队长		Nintendo	
进め！キノピオ队长		动作冒险	日版
2018 年 7 月 13 日	本地 1 人	对应 amiibo	
售价为 3DS/NS：4298 日元			







角色介绍



奇诺比奥队长

进行寻宝探险的“奇诺比奥探险队”的队长，虽然不是很可靠的样子，但还是有勇敢的地方。



奇诺比珂

与奇诺比奥队长一同探索的搭档，表面看着娇小可爱，实际上性格似乎比队长更加坚定可靠？



在完全3D化的地形里冒险

玩家要操作奇诺比奥队长在3D的地形里探险，寻找终点的星星以通往下个关卡。玩家可以从各个角度观察关卡的全貌，帮助队长尽可能搜刮这里的所有宝物。另外，奇诺比奥队长自身并没有任何攻击能力，也无法跳跃，只能使用关卡里的道具攻击，所以遇到敌人就要赶紧逃跑。关卡内的道具多种多样，有瞬间破坏砖块和敌人的“超级铁镐”，还有制造分身的“分身樱桃”，更有令自身暂时无敌的“无敌蘑菇”，灵活运用道具过关是游戏的关键。



■水上有很多敌人？动脑筋想想该怎么通过。



▲3DS会用到下屏的触控操作，体验和NS版完全不同。



▲类似弹珠台的关卡，奇诺比珂似乎玩得很开心。



▲有些地方要清理所有敌人才会出现宝物，充分利用场景里的道具战斗吧。





温哥

抓走力量星星和奇诺比珂的巨大怪鸟，行动原因不明，但它的脖子上挂着一颗力量星星，所以抢夺星星似乎是为了收集？

故事简介

有一天，奇诺比奥队长和奇诺比珂仍旧在到处探险寻宝，经过不断的努力，他们终于找到了位于宝地顶端的力量星星，可就在这个时候，一只巨大的鸟突然出现，一把抓走了力量星星！奇诺比珂用尽全力保护宝物，却也被大鸟直接带走，留下了不知所措的奇诺比奥队长。为了夺回宝物和奇诺比珂，只身一人勇敢地前进吧，奇诺比奥队长！



文 马修 美编 咕噜



大概是因为在展会前已经发布了太多内容，最新的《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》并没有在 E3 发布会上公布很多内容，不过发布会后的树屋试玩视频，还是可以看出不少新要素，这里来为大家逐一介绍。

NS	
精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布	Ninetendo
ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ / イーブイ	角色扮演 / 中文版
预定 2018 年 11 月 16 日 / 本地、在线 1 ~ 2 人	对应"精灵球 Plus"
售价为 5980 日元	

再次重新编曲的初代 BGM

树屋试玩主要展示的是常磐森林到尼比市的一段，游戏中可以听到熟悉的旋律，但又有全新的感觉。初代的地图因为在《金 / 银》中也有出现，使得该作的 BGM 出现的频率也远大于其他作品，在《红 / 绿 / 蓝 / 黄》、《金 / 银 / 水晶》、《火红 / 叶绿》和《心金 / 魂银》中都有收录，如果加上动画，那么版本会更多。而从此次的演示可以看出：这些熟悉的初代曲目都已再度重新编曲。

主角宝可梦与随行宝可梦

在演示中，作为主角宝可梦的皮卡丘 / 伊布会待在主角的肩上或头上（也可能是队首宝可梦），此外还可以在队伍里设置一只随行宝可梦，设置好的宝可梦会跟随在主角的身后。如果是大体型的宝可梦还可以直接骑乘，并获得骑乘的效果。比如骑乘大岩蛇，似乎就不会进入与野生宝可梦的遭遇界面。和《心金 / 魂银》不同，本作中可以将队伍中任意位置的宝可梦设为随行，而无需放在队伍的第一位。

当附近有道具时，头上或肩上的宝可梦会一直摇动尾巴，视频中在常磐森林的东北角，皮卡丘频繁地摇动尾巴，而后主角在一颗树后找到了隐藏的解毒药。



▲随行宝可梦会跟在身后，还可以像《黄》版那样进行互动。



▶这两只波波的移动范围都很大。

地图上移动的野生宝可梦

地图上可见野生宝可梦是在游戏刚发布时就在视频中出现的设定，而在树屋演示中，这里可以更清晰地看出野生宝可梦在地图上的各种形态。有的会原地不动，有的则有一定的活动范围和轨迹，而且不止限于草丛中。当前方路上有多个移动的野生宝可梦，如果不想捕捉，那么该如何绕过它们就需要仔细考虑和操作了。

©2017 Pokémon.
1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

《精灵宝可梦 GO》式的捕捉

在树屋的演示中，我们看到了本作更多的捕捉细节，目前看来就是《精灵宝可梦 GO》式的捕捉。在进入捕捉界面后，宝可梦身上会出现靶环，其中有一个反复缩小又恢复的有颜色的环，绿色环的捕捉成功率较高，黄、红色则降低。而在精灵球接触到野生宝可梦时的色环越小，捕捉成功的概率越大，并且还会出现 Nice、Great、Excellent 等评价——这种捕捉看似简单，其实也要算好提前量，即抛出球到球接触到宝可梦的时间差。有的宝可梦如演示中的巴大蝶还会在屏幕中来回移动，所以更要提前计算好。

除了直接扔球，也可以使用树果类道具（相当于早期狩猎园的饵料）来增加宝可梦的好感度，下次扔球的成功率就会增高。另外在捕捉过程中，宝可梦也不是傻站着，而是会做出一些来回移动、攻击等动作，不过看起来并不会伤害到主角。

由于演示的是从常磐森林到尼比市，未出现特别强大的野生宝可梦，因此目前还不知道《精灵宝可梦 GO》中的弧线球技巧是否在本作中有效。目前来说，瞄准宝可梦并尽量在色环最小时让球吸入宝可梦，依然是成功率最高的方法，当然也依然看脸……演示中使用了两种精灵球，一种是最初始的红白色精灵球，此外也出现了高级球。显然使用更高等的精灵球也是提升收服概率的关键。

成功收服后，在队伍满员（最多依然为 6 只）的情况下，就会放进背包的宝可梦盒子里（并不是正统系列的电脑箱），而在收服后，队伍中的宝可梦也都会获得经验值。如果不想收服又遭遇进入到收服界面，还可以选择逃跑，逃跑后所遇的野生宝可梦会消失。



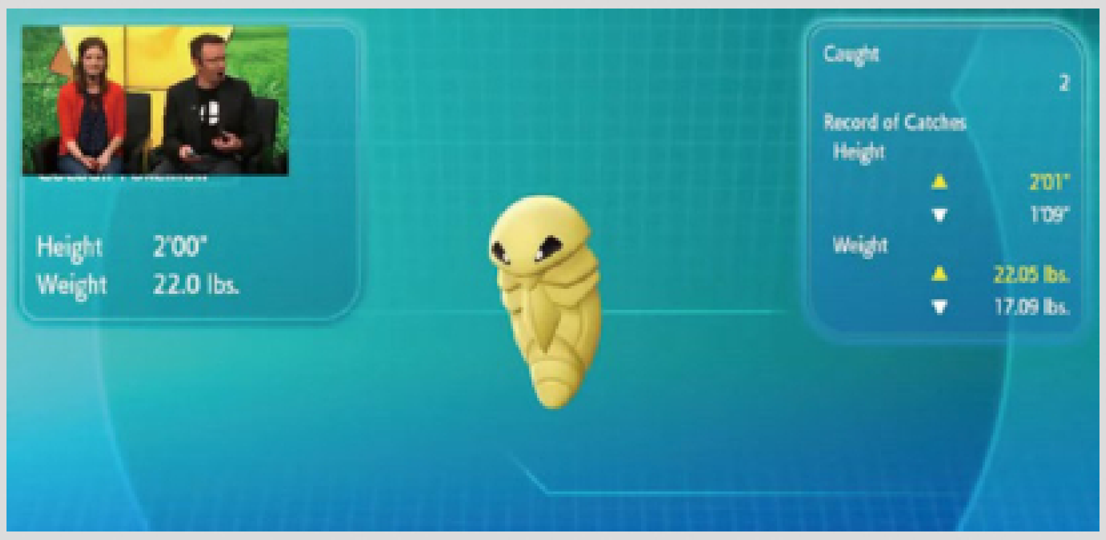
■要注意色环缩小与抛出球的时间差。



▶树果可以增加野生宝可梦的好感度从而增加收服成功率。抛树果和抛球的操作差不多。

个体差异

目前已知的是，本作的宝可梦的能力依然是 6 项：HP、攻击、防御、特殊攻击、特殊防御和速度。是否有个体值的设定目前还不得知，但个体的大小是有差异的，游戏中图鉴所记载的身高、体重是一个大概的平均值，而具体到宝可梦的个体，则会有上下大小的浮动，大小是否对能力影响同样也不得知。



▶收服到的个体宝可梦的大小重量相比图鉴记载的会有小范围的浮动。



▶老玩家很熟悉的六围能力图。



■两个宝可梦用物攻都很难啃动的铁甲蛹，用特殊攻击电击就可以重创。

把多余的宝可梦传给博士

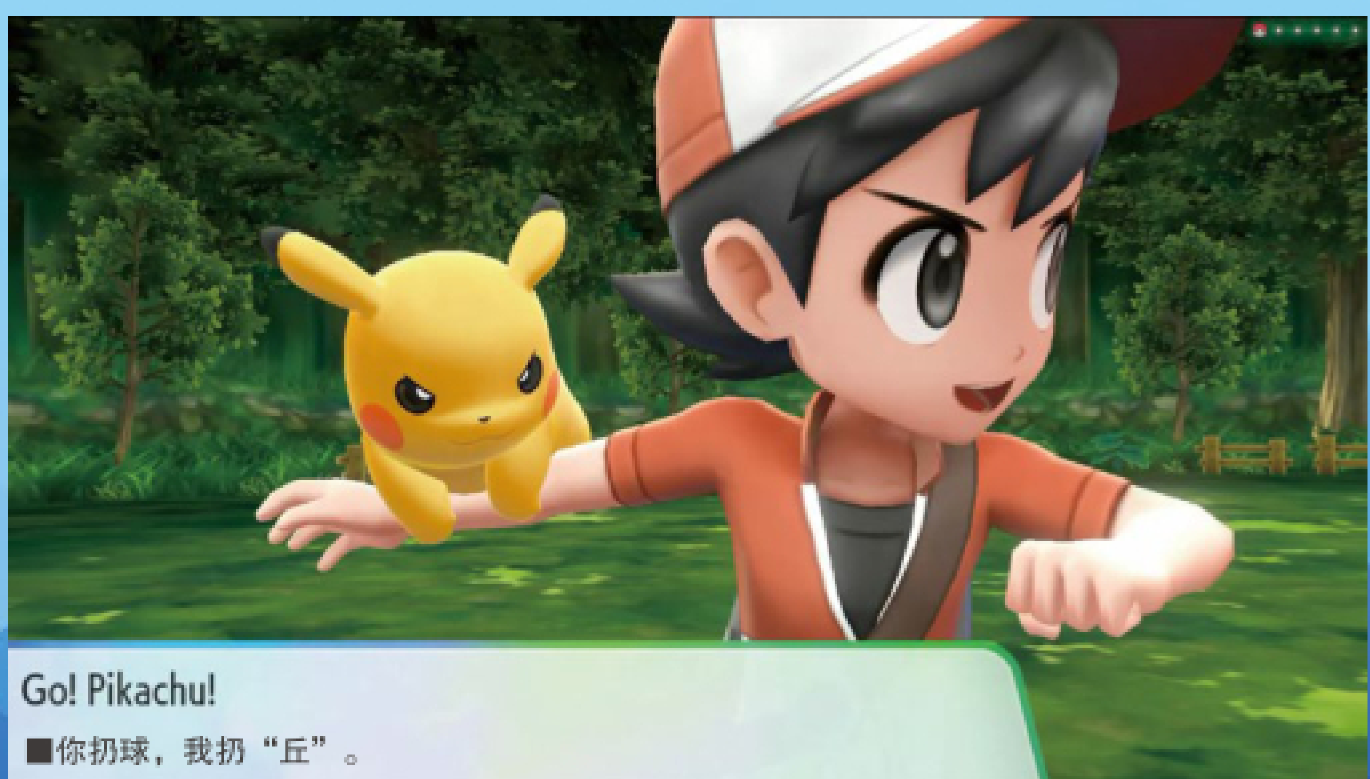
本作和《宝可梦 GO》一样，可以将宝可梦传给博士然后获得糖果，这些糖果有 6 种，对应宝可梦的 6 项能力，详细如右表：

英文名	中文名（暂名）	对应能力
Health Candy	健康糖	HP
Mighty	强力糖	攻击
Tough	强壮糖	防御
Smart	聪明糖	特攻
Courage	勇气糖	特防
Quick	快速糖	速度

战斗

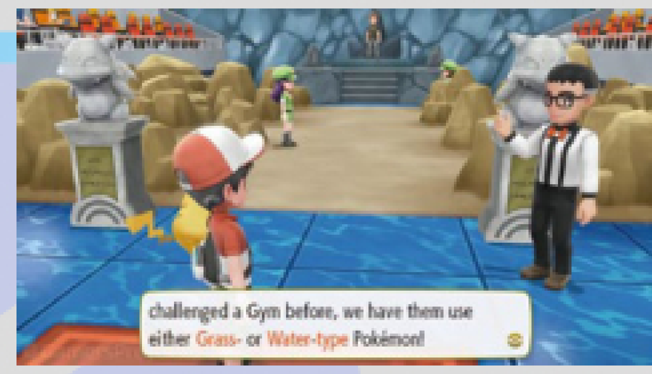
当进入其他训练师的视线或主动与他们对话，就会发生对战。在对方抛出精灵球放出宝可梦后，主角都是首先将皮卡丘（应该是放在队首）直接抛出去。战斗中有三个选项：战斗、换宝可梦和道具，没有逃跑选项。而在战胜 NPC 训练师后，除了获得经验值和金钱，有的还会获得道具（演示中为 3 个精灵球，但是战胜道馆的训练家后没有。）。

另外挑战道馆的战斗中，皮卡丘还使出了格斗属性的二段踢，对于挑战尼比道馆的作用还是相当大的。



■你扔球，我扔“丘”。

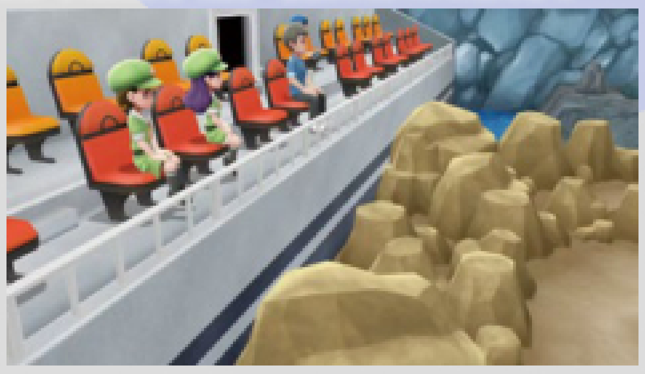
道馆战



▲门口的工作人员会提出挑战要求，而第一个道馆训练时露营少女则融合了初代和重制版《火红/叶绿》的特征。

树屋演示中的道馆战是尼比道馆，相比系列以往作品，本作中的道馆训练家为露营少年和露营少女，其中露营少女可以从其身后的路绕过，露营少年和露营少女都是《火红 / 叶绿》中的服装，但露营少女并非《火红 / 叶绿》中的短发而是长发，应该也融合了初代中的长发特征。

道馆两边的观众席上还会有观众围观。而门口的工作人员会要主角展示自己的地属性或水属性的宝可梦才允许挑战。在与露营少年战斗后，并没有像前面在常磐森林遇到的训练师那样获得金钱之外的道具奖励。最后面对馆主小刚，便没有继续演示。



▲观众席上的围观群众。



▲馆主小刚，同样也融合了初代的短发和《火红/叶绿》的服装。

2P 角色加入

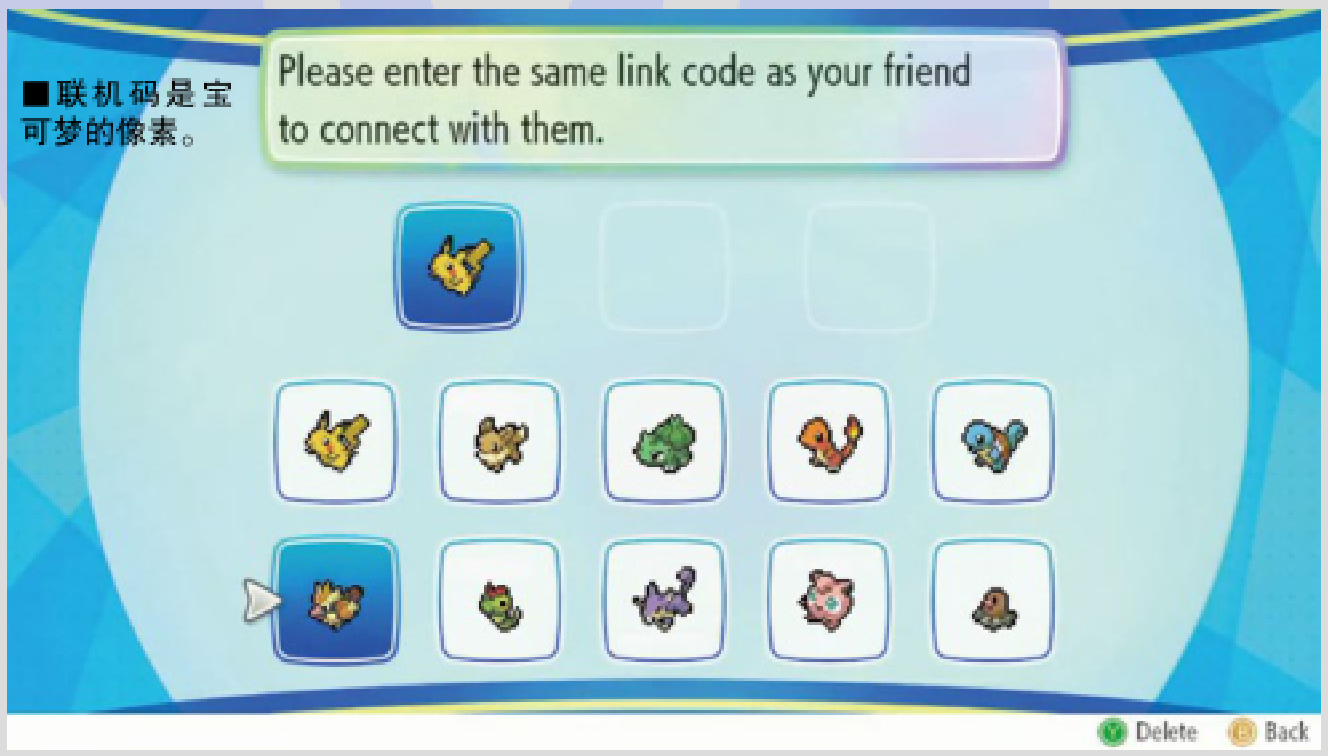
从演示来看，2P 角色似乎是使用 1P 角色的宝可梦，并且同样有在身上的主角宝可梦和跟在身后的随行宝可梦。双人游玩时，收服宝可梦的概率会增加，战斗时也可以实现双打一。因为支持单个 Joy-con 操作，因此理论上一人也可以用两个 Joy-con 操作。（任天堂终于考虑到没有小伙伴一起玩的孤单玩家了吗？但怎么感觉更悲凉了。）



■双人同时抛出精灵球，就会出现双球合一的特效，收服的成功率也会提升。

联网与联机

之前引起比较大猜测分歧的联网功能在本作中得以确认，本作将继续支持神秘礼物和联网交换对战这些功能，当然这些需要 9 月上线的会员服务支持，而联机则需要输入联机码。



■联机码是宝可梦的像素。

买精灵球 Plus 送梦幻

图鉴编号为 151 号的梦幻，其入手方式一直不大容易，本作则简单很多：购买最初公布本作时就公布的精灵球外形的特别控制器“精灵球 Plus”，就可以获得梦幻，而这也是任天堂 E3 直面会中提及本作的内容。



与《精灵宝可梦 GO》的联动

本作与《宝可梦 GO》可以进行联动，为单向传输，即《宝可梦 GO》中收服的宝可梦可以传到本作，但本作中收服的则无法传到《宝可梦 GO》。

从《宝可梦 GO》传输来的宝可梦会在名为 Go Park（中文名待定）的地方，并都会出现在地图上，从演示看还会与这些宝可梦进行有趣的互动。但想要正式成为自己的宝可梦，则同样需要面对野生宝可梦一样的收服，但《宝可梦 GO》中的三项能力如何转变为本作的六项能力，目前尚不得知。



■在Go Park飙演技互动：魔墙人偶假装在造墙，玩家假装去摸墙。

其他细节

目前已经公开的视频其实还可以发现很多细节，比如宝可梦中心的柜台上没有电脑，对应了前面收服时“放进背包的宝可梦盒”的描述。而墙上的地图，也都是现代的电子显示屏。而在尼比市，与上方呆呆兽旁的大妈对话，还会发生的小剧情，类似的设定应该不会少。

不过游戏也有疑似 BUG 的情况出现：在主角急转身时，随行的宝可梦会消失再出现；而从战斗 / 收服画面退回到地图画面时，不仅随行宝可梦会重新出现，双人游玩时 2P 角色也会“从天而降”，希望正式版能修正。



▶系列第一次出现没有电脑的宝可梦中心吧台。



◀跟慢吞吞的呆呆兽“度过轻松时光”。

文 昴星团 美编 01



《胡闹厨房》在去年夏天推出后就瞬间火爆，这款剧情简单却强调合作的游戏成为了许多好友之间的“友尽”利器，如今《胡闹厨房 2》即将与大家见面，游戏保留了前作的所有要素，在此基础上增加了更多的内容，这个游戏的魅力究竟在哪，下面就让我们一起看看吧。

友尽厨房的最新作！

NS PS4 XOne

胡闹厨房2		Team17	
Overcooked 2		模拟	美版
2018年8月7日	本地1～4人、在线2～4人	无对应周边	
售价为NS：24.99美元、PS4/XOne：未定			

没错，在这个游戏里你就是神厨！


▲放食材的地点显而易见，需要拿着食材去有厨具的桌子处理才能下锅，其他空桌子则用来放置食材。

游戏中，玩家要操作厨师在限制时间内尽可能多地制作料理给顾客。游戏的操作十分简单，拿菜、切菜、蒸煮均为一键操作，只要按照菜谱的要求把对应材料切碎、蒸煮（有些不用）即可做出美味的料理，之后按照菜单的要求及时把料理上盘端出，积累足够的分数就能完成要求。然而……由于时间限制和厨房地形的原因，即使是一名神厨也往往无法短时间内达到指标，所以必须“多人”合作。

丰富的厨房地形与料理搭配

▼料理的材料虽然都很相似，但还是要和同伴商量先做什么再行动。



厨房的地形决定了关卡的难度，游戏里的厨房地形不仅复杂，而且还有会改变地形的厨房！甚至有一些还能让角色掉出场外（重回厨房需要读秒），十分烦人。此外关卡的料理也十分多样，它们的材料搭配也不同，当菜单所需的料理有所变更时，就要看玩家的临场反应了，一旦做重了之前的料理又是浪费时间。

更加丰富刺激的内容！

▶稍有不慎就会「食沉大海」，一定要看准了再扔哦！



《胡闹厨房 2》中，角色在原本的动作基础上增加了投掷动作，从以往的角度来看，这样可以省去端着材料跑路的时间，不过本作的关卡也在这个基础上设置了不相连的地形，更有许多前所未见的脑洞关卡，让游戏的过程更加刺激。另外，这次的料理种类也更多，玩起来更容易手忙脚乱，验证与朋友是否默契的时候到了！

单人缺伙伴，多人乱成粥

单机模式下，玩家可以操作两名厨师下厨，但只能挨个切换操作，从效率上讲比两人同时操作要低许多，而且增加换人的按键相当于增加了操作难度。不过多人模式非常考验玩家之间的配合，因为只做一道菜的工序较多，所以相互之间的分工要做好，一旦出现一人忙活一人发呆的情况就会大幅降低效率；加上游戏需要较高的操作精度，一旦不小心把材料放错位置了又得花一秒挪位，浪费伙伴的等待时间。以上两点一凑起来就很容易让玩家手忙脚乱，再加上游戏给的时间并不多，稍微有较大破绽的合作误差就会导致失败，于是玩到相互催促的情况十分常见，面对咄咄逼人 / 操作贼烂的队友，“想找更默契的队友”的想法油然而生，一场友尽便在所难免。


▲游戏最多 4 人游玩，虽然可以更省力气，但人多的时候更容易混乱。

©2018. Published by Team17 Digital Ltd.

第三方厂商
新作集锦

虽然今年三巨头都有不少独占劲作公布，但大多数作品还是汇聚在第三方这边。除了此前精选出来的游戏以外，本栏目还以短波和前线的形式总结了第三方厂商公布的各大新作情报，方便各位读者简单直观地重游一遍 E3 展。

八道旅人
OCTOPATH TRAVELER

机种：NS　　类型：角色扮演
发行商：Square Enix　发售日期：2018年7月13日

从 NS 发售初期就已公布、由《勇气原点》制作组打造的 RPG 大作总算即将发售，丰富的要素与 2D 和 3D 结合的精美画面让多数 RPG 爱好者都期待不已。本次 E3 中虽然没有再公布爆炸性的新消息，但在 6 月 15 日便释出了本作的第二个体验版，这次是能够把存档继承至正式版的“第 1 章体验版”。虽然只给了玩家 3 个小时的体验时间，但对于饥渴的玩家来说也算是一剂良药。





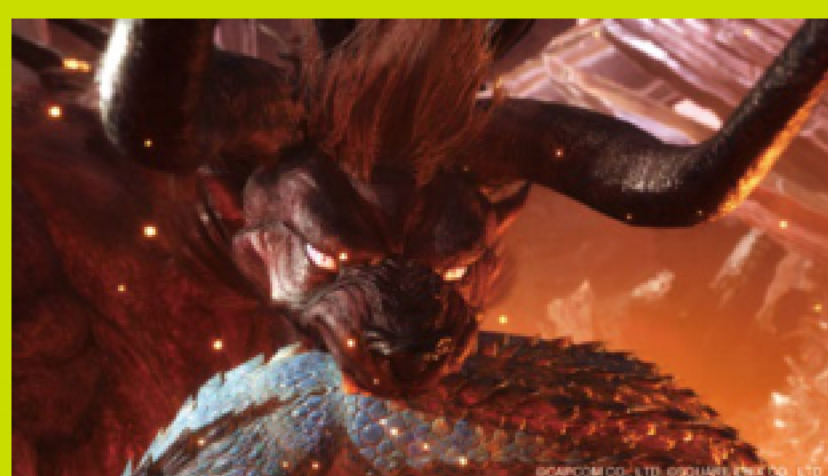


怪物猎人 世界×最终幻想14
モンスタ-ハンタ- ワ-ルド×ファイナルファンタジ-XIV

机种：PS4　类型：动作/多人在线角色扮演
发行商：Capcom/Square Enix　配信日期：预定2018年夏



《怪物猎人 世界》×《最终幻想 14》，这两个类型完全不一样的游戏却凭借两作的制作人辻本良三与吉田直树的“铁哥们”关系得以实现梦幻联动。《最终幻想 14》的著名怪物“贝希摩斯”将在 2018 年夏季，作为《怪物猎人 世界》的第 4 弹免费追加怪物出现在猎人们的面前！而光之战士们也将在同样的时间迎接《怪物猎人 世界》的招牌怪物“雄火龙”！除了这两大重点联动内容以外，其余还能在宣传 PV 中看到出现在《怪物猎人 世界》中的仙人掌、出现在《最终幻想 14》里的艾露猫等等，看起来还有不少有趣的内容也将联动。



正当防卫4
JUST CAUSE 4

机种：PS4/XOne　　类型：动作冒险
发行商：Square Enix
发售日期：2018年12月4日

在开放世界已成为游戏主流类型的今日，《正当防卫》系列”依旧凭借独特的魅力笼络了一批玩家。相信即使不玩这个游戏，也能经常看到本系列的物理演算效果下带来的各种天马行空的趣味动图。在 E3 公布的信息当中，本作将以最新的 Apex 引擎缔造一个广阔的世界，具体分为“冰山”、“热带雨林”、“沙漠”与“草原”四大地域。这四大地域经常会发生自然灾害，在宣传 PV 当中就能看到巨大的龙卷风把附近可以破坏的物品都卷上了空中，这种真实感便是本作的一大魅力。相较前作，本作还追加了副武器射击等新系统，比如说部分枪械除了通常射击以外，还可以射出无人机自动对敌人发动攻击等，让游戏方式更加多样化。







巴比伦堕落
BABYLON'S FALL

机种：PS4　　类型：未定
发行商：Square Enix　发售日期：预定2019年内

本作是由白金工作室与 SE 合作推出的全新 IP，其充满中世纪骑士味道的风格让人眼前一亮。可惜除了一些神秘兮兮的故事背景截图与疑似 BOSS 战的演示以外，本作就没有更多的情报了，只能期待 2019 年吧。



The Quiet Man
The Quiet Man

机种：PS4　　类型：未定
发行商：Square Enix　发售日期：未定

本作在发布会亮相的时候，惊艳的剧情过场画面让人几乎误认为是真人电影，直到转入战斗画面后才发现这是一款游戏。本作是一款游戏时间约 3 小时的下载游戏，正如宣传所展示的那般，以展示最高品质的画面为目标而开发中。除开画面外，本作还有一个最大的特色便是对应标题的“无声”，除了小部分场景以外，基本上不会有音乐、字幕以及台词来传达游戏情报，从展示画面也可以看出主角的耳朵似乎存在问题。



NBA LIVE 19

NBA LIVE 19

机种：PS4/XOne　类型：体育
发行商：EA　发售日期：2018年9月7日



和去年一样，《NBA LIVE 19》再次在EA发布会上公开亮相，连续两年推出新作，此举或许标志EA让“《NBA LIVE》”系列重回“年货”的决心。本次展出的宣传片并没有介绍太多具体的内容，但仍然能够看到前作中的“The One”，即生涯模式在本作中出现，考虑到宣传片中街球场出现的次数，看来”The One“模式依然是EA宣传的重点对象，而在本作中玩家也将放眼全球，招募心仪的篮球选手，最终组成一支属于自己的梦之队。回到NBA球场，除了诸如斯蒂芬·库里、乔尔·恩比德等一众现役球星登场外，宣传片中还出现了已经退役的球星阿伦·艾弗森的身影，这是否意味着今年的封面球星就是这位在90年代位列联盟四大分卫之一的超级球星呢？就让我们拭目以待吧。

孤独之海

Sea of Solitude

机种：PS4/XOne　类型：动作冒险
发行商：EA　发售日期：2019年内



本作由独立工作室Jo-Mei Games负责开发，以独特的艺术风格描绘了一个“人类因孤独而变成怪物”的世界。游戏的主角是一位名叫Kay的年轻女性，为了找到自己变成怪物的缘由而来到了一座被水淹没的死城。在这座被人遗弃的城市里，她需要独自面对许多和她相似的怪物，并找出让自己变回人类的方法。本作的艺术总监Corcelia Geppert称本作带有她自己强烈的个人情感和艺术风格，作品所描绘的怪物原型也来自她内心深处的恐惧和情感。

FIFA 19

FIFA 19

机种：NS/PS4/XOne　类型：体育
发行商：EA　发售日期：2018年9月8日



本作的封面代言人是刚刚拿下欧冠三连冠的皇马巨星克里斯蒂亚诺·罗纳尔多，而在Konami的欧冠授权到期后，EA也不负众望地成功拿下了欧冠授权，因此在下半年发售的《FIFA 19》中，玩家终于可以在生涯模式、星途模式以及终极球队模式中玩到原汁原味的欧洲冠军杯相关的赛事了。

除了欧冠授权这个重磅消息外，《FIFA 19》依然采用了寒霜引擎和真实球员动作捕捉技术来打造赛场画面和球员动作，并且对碰撞系统进行了大幅度强化，1/2球的争夺终于加入到了比赛之中。除此之外，全新的主动触球系统、终结系统和动态战术的加入不仅增加了对球员个性的展现，玩家对比赛的掌控也将更加深入，比赛会有更多的可自定义的部分供玩家自由发挥。

麦登NFL19

Madden NFL 19

机种：PS4/XOne　类型：体育
发行商：EA　发售日期：2018年8月10日



本作将继续采用寒霜引擎打造，致力于为玩家带来一个更加逼真的橄榄球赛场，全新的动作捕捉技术也让球员的动作有了更多花样，而本作也成为了自《麦登NFL19》以来首次加入达阵庆祝动作的作品。终极球队模式得到了进一步加强，除了新增的3V3在线匹配模式外，每日单人挑战还加入了排行榜奖励系统，不论在线还是单人游玩都能获得同等的乐趣。本作的生涯模式作为前作“长传”的续集，将更加注重玩家的赛场体验，并且加入更多与NFL联盟有关的事件。

值得一提的是，本作名人堂版本的封面球星为身穿达拉斯牛仔队服的传奇巨星泰瑞尔·欧文斯，因其没有选择身穿曾经效力八年之久的旧金山49人队服而在球迷之间引起了不少争议。

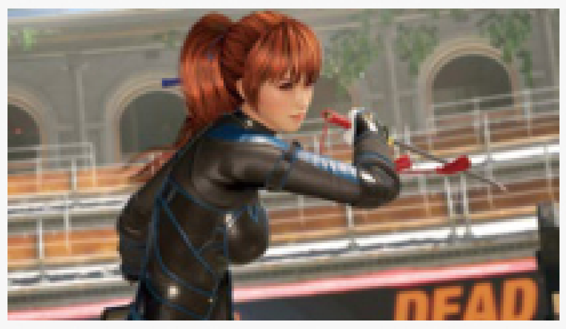
死或生6
DEAD OR ALIVE 6

机种：PS4/XOne　类型：格斗
发行商：Koei Tecmo　发售日期：2018年初





在《死或生 5》初版发售 6 年之后，系列迎来了最新作《死或生 6》，这一次游戏将更加注重竞技层面。本作将保持系列打击、投技、返技三者互相克制的核心系统，并加入全新的剧情故事。借鉴于如今的 2D 格斗游戏，本作加入了名为“简单连段”的一键连续技系统，只要连按 4 次 S 键（新增键位）就可以使出一键连续技。不过一键连续技的起始技是一个发动较慢的上段技，任意发动容易被对手找到破绽。游戏还加入了必杀槽的设定，本作新加入的崩解爆击以及崩解反击都会消耗一定的必杀槽。而当必杀槽全满时，如果以简单连段命中对手，那么原本作为最后一击的吹飞攻击就会变为超必杀技，同时消耗光必杀槽。为了主打竞技，本作女性角色的服装都非常保守，霞彻底告别了那身经典的蓝白忍者装，海莲娜也穿了安全裤。不过相关情况还得在游戏发售后才能判明。



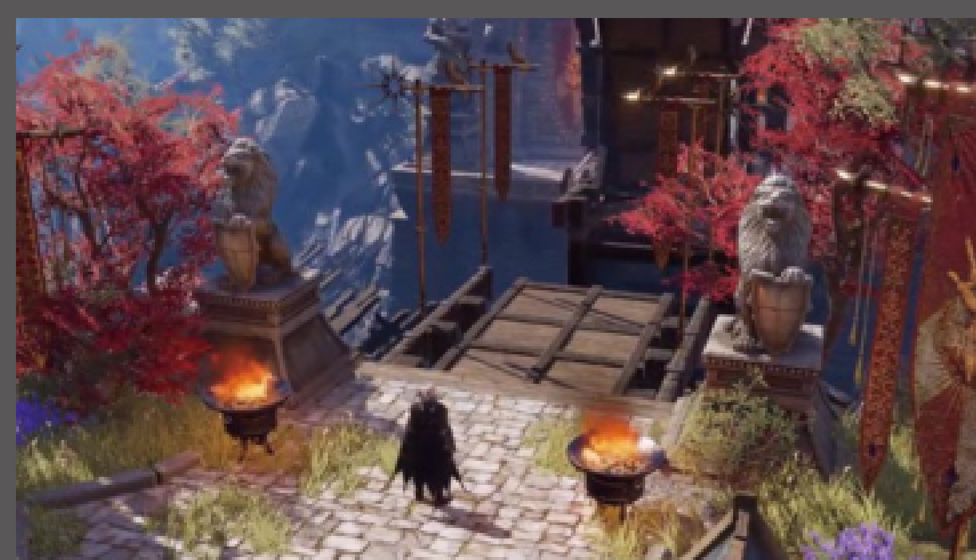
神界 原罪Ⅱ
Divinity: Original Sin Ⅱ

机种：PS4/XOne　类型：角色扮演
发行商：BNEI　发售日期：2018年8月31日



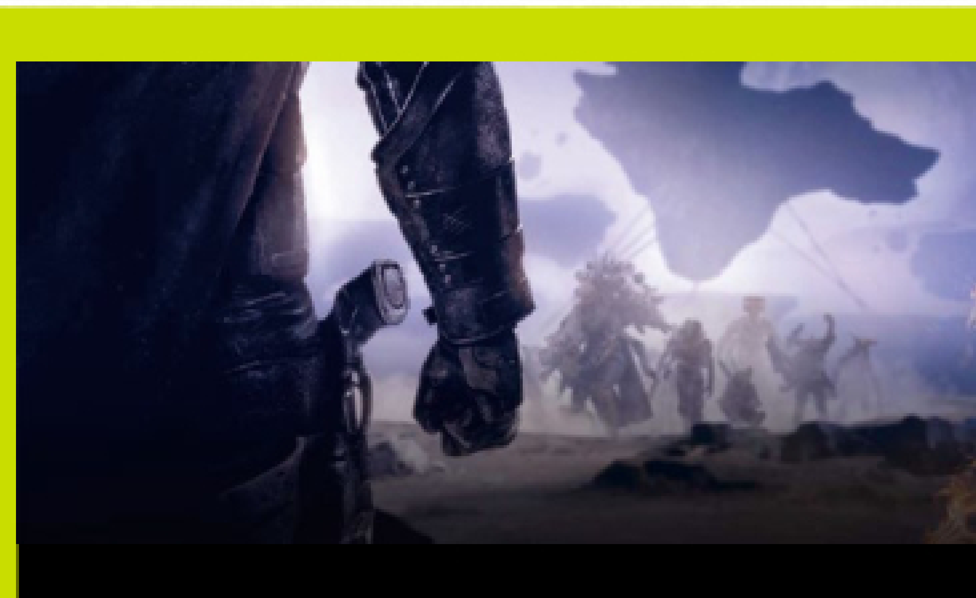
宏大的冒险剧情以及经典的 RPG 策略玩法，PC 上取得无数嘉奖更受到玩家们好评无数的 RPG 游戏《神界 原罪Ⅱ》终于登陆了家用机平台。虽然推出时间晚了近一年，但家用机版本的本作包含了 PC 版所有的更新内容，并且支持 4 人在线合作以及 2 人本地分屏合作。此外，游戏确认了将会推出实体版本。本作 PC 版的中文补丁在今年 5 月份推出，目前暂不清楚家用机版本的本作是否会包含中文。此外，游戏的制作组在之前表示过有将本作搬上 NS 平台的计划，但目前依然没有相关消息。



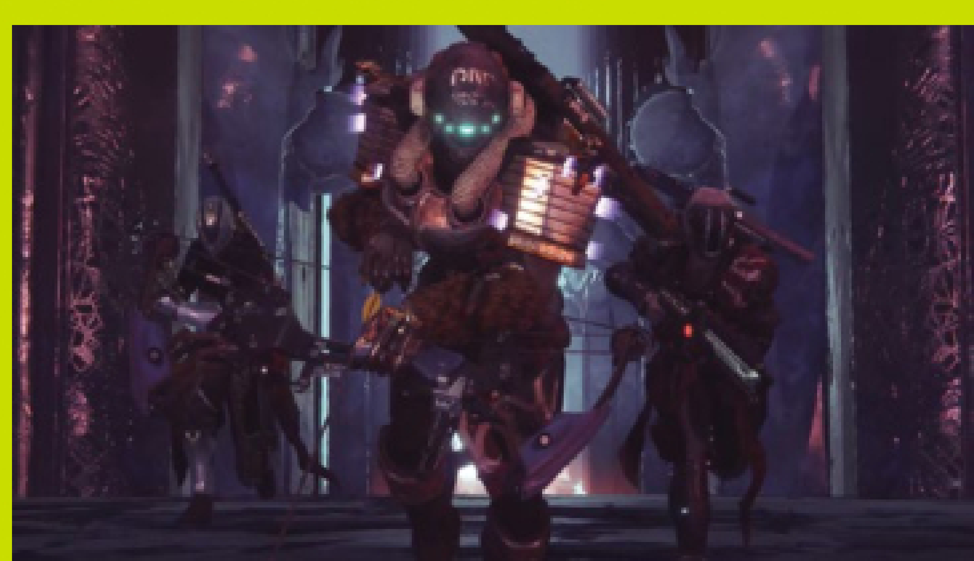


命运2 遗落之族
Destiny2 Forsaken

机种：PS4/XOne　类型：主视角射击
发行商：Activision　发售日期：2018年9月4日



简介：本次“遗落之族”的大型扩展包将增加全新的剧情和敌人、两张新地图、大幅改进的武器系统、新的武器和防具、新的突袭“幽梦之城”，三个职业更是会迎来 9 个全新的超能大招，以及全新的 PVP 和 PVE 混合模式“智谋”，当然角色等级的上限也提升到了 45 级。此外，武器随机掉落机制将会回归，收藏和成果系统也会上线。这可以说是目前为止《命运 2》最大型的内容扩展包。本次扩展包单独售价为 39.99 美元，不过需要拥有《命运 2》的前两个扩展包才能运行。





乐高 DC超级反派
LEGO DC Super-Villains

机种：NS/PS4/XOne　类型：动作冒险
发行商：WB Games　发售日期：2018年10月16日



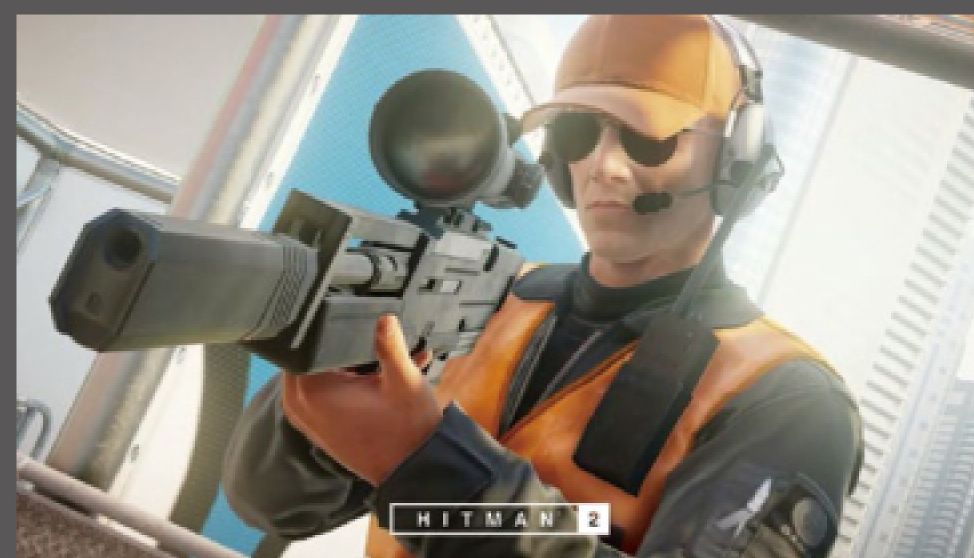
在这款游戏的 DC 宇宙中，正义联盟已经消失,保卫地球的重任由另一个自称“罪恶联盟”的组织所担任。本作的原创剧情模式由 DC 协助编写，诸如小丑、哈利·奎恩、逆闪电和毒藤女等经典反派角色将在本作中和主角并肩作战。而这个充斥着反派角色与其他非正义联盟角色的组织，又有着怎样不可告人的秘密呢。和之前乐高题材的游戏一样，支持本地双人合作的本作非常适合家庭同乐。此外，本作确认将会推出官方中文。





杀手47 2
Hitman 2

机种：PS4/XOne　类型：动作冒险
发行商：WB Games　发售日期：2018年11月13日



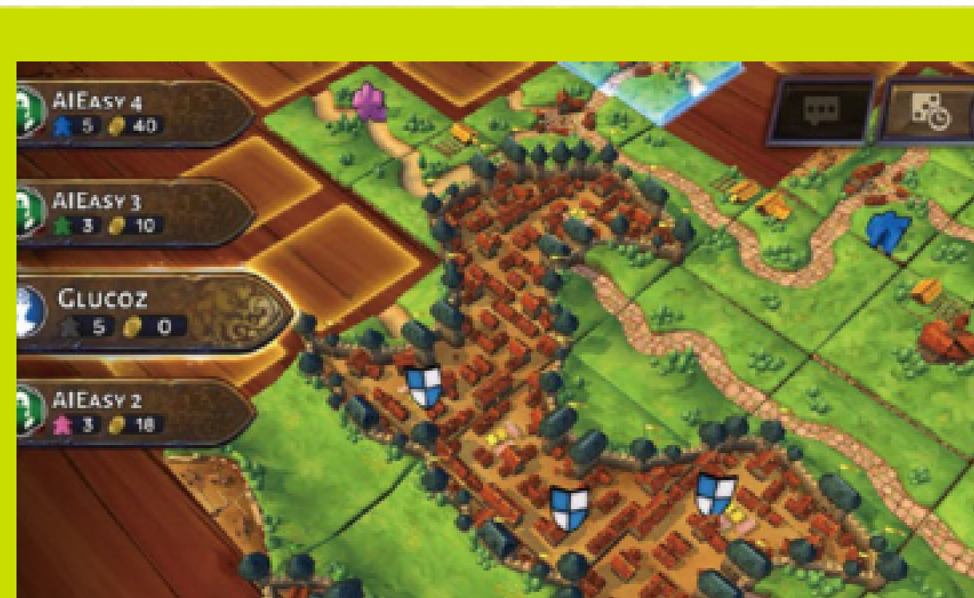
那个冷酷的光头杀手又回来了！不同于前作章节体的发售方式，本作会一次性将完整的剧情内容呈现给玩家，不过后续依然会有其他内容的 DLC 推出。本作的剧情紧跟前作，杀手 47 将前往全球的各个地点，其中包括了充满异域风情的美国迈阿密。而杀手 47 将在一场 F1 赛车比赛中完成他的猎杀任务。和前作一样，本作依然提供了各种奇葩的暗杀道具。另外，提前预购了本作任意版本的玩家，将能获得本作的多人合作模式，该模式允许一名或多名玩家执行系列游戏中的任务。





卡卡颂
Carcassone

机种：NS　类型：桌面棋牌
发行商：AsmodeeDigita　发售日期：2018年冬



著名的桌游发行商 AsmodeeDigita 计划将旗下的多款桌游制作成电子游戏并搬上 NS 平台，而第一款作品正是经典桌游《卡卡颂》。“卡卡颂”这一名字原指法国西南部的某个城墙，因此游戏的背景也是中世纪的欧洲小镇。玩家在这款游戏中将会扮演中世纪的领主，指示自己的手下去占领或管理领地。游戏收录了单人模式、多人模式以及线上对战模式，比手机版本更优化的触屏操作以及更简易的自动计分等都能帮助玩家更愉悦地游玩本作。





地铁 流亡

Metro Exodus

机种：PS4/XOne　　类型：主视角射击
发行商：Deep Silver　　发售日期：2019年2月22日

本作的剧本改编自俄罗斯的同名小说，以小说为蓝本的剧情将让本作充满史诗感。和前作一样，本作将结合射击战斗、秘密探索、生存恐怖等多种要素。玩家在本作中将体验一个贯穿一年四季的故事，并在广阔的室外场景中体验俄罗斯的风情。除了四季的变化，游戏也会有昼夜和天气的变化，并且季节、昼夜、天气的变化都会对游戏的玩法造成影响。比如风暴天气将会消除玩家的脚步声并降低能见度，这使得潜行将会变得更加容易。







我的朋友佩德罗

My Friend Pedro

机种：NS　　类型：动作射击
发行商：Devolver Digital　　发售日期：2019年内

本作原为系列网页 Falsh 游戏，后来被开发商 Dead Toast 开发为了这款横版动作射击游戏。无论是游戏中的角色还是动作表现都非常的荒诞滑稽。主人公是一位头戴面罩的男性，他可以在做出优雅动作的同时朝敌人进行射击。诸如空中射击或者旋转射击等高难度动作都能轻易做出。在主人公做出特定射击动作时，游戏里的时间还会变慢，就像是电影里的慢镜头特写一样，主人公华丽的射击动作在此刻得到了凸显。此外，游戏中还能使用诸如滚筒或者滑板之类的道具，踩着滑板进行射击可是相当帅气。







消逝的光芒2

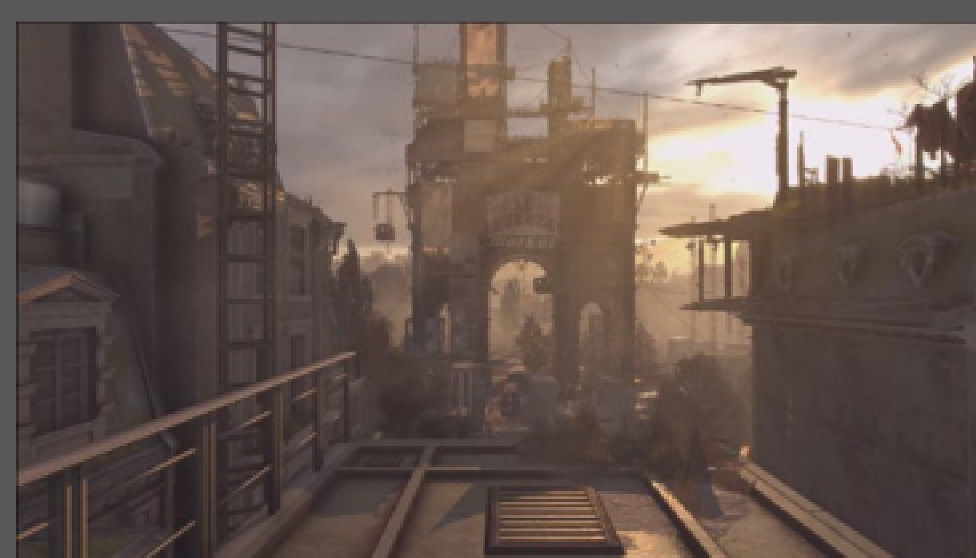
Dying Light 2

机种：PS4/XOne　　类型：主视角射击
开发商：Techland　　发售日期：2019年内

与前作相比，本作将更加强化动作要素，在跑酷系统上也会有进一步的升级。此外，本次还新加了选择系统，选择的不同不仅会影响城市内各派系的发展情况以及对主角的态度，诸如敌人配置和城市的相关建设也会因为主人公选择的不同而发生改变。当然，选择的不同也会影响剧情走向，甚至是游戏最后的结局。据开发商反应，本作的地图面积将会是前作本体加 DLC 地图面积的四倍，玩家可以在如此之大的沙箱地图里跑酷或是杀敌。



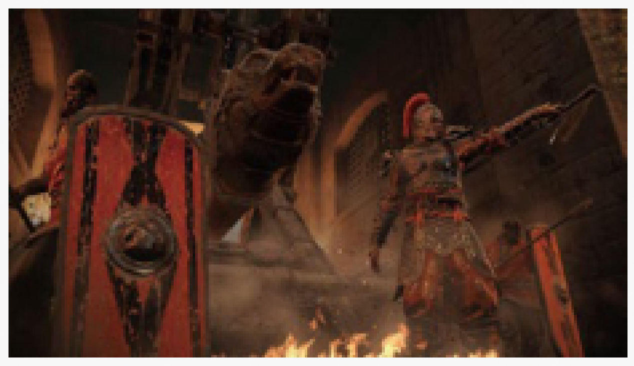


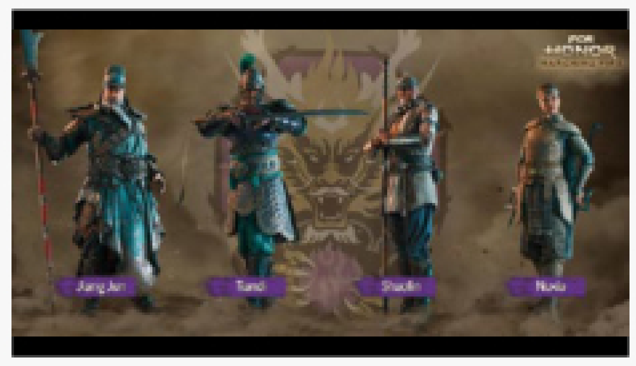


荣耀战魂 烈火行军

ForHonor Marching Fire

机种：PS4/XOne **类型：动作**
发行商：Ubisoft **发售日期：2018年10月16日**







《荣耀战魂》将于 10 月 16 日推出全新赛季内容“烈火行军”，不仅有全新的 4V4 对战和无限制 PVE 模式外，还将加入全新的东方阵营——武林，与此同时在 6 月 11 日至 18 日玩家还能免费在 Uplay 商城中免费获得《荣耀战魂》的本体，相信能吸引不少国内玩家体验一番。

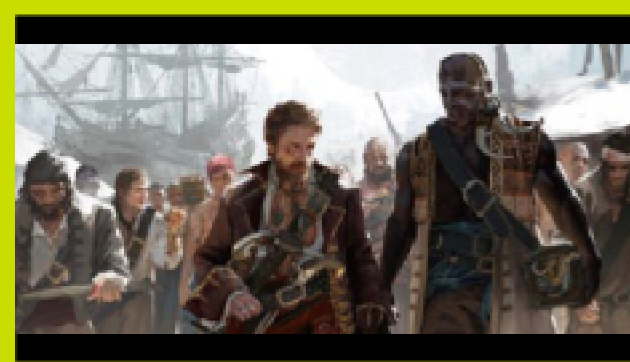
本次加入的新角色灵感来源于神秘的东方武术，四名角色分别叫做“天地、将军、女侠、少林”，由于巨大的灾变而背井离乡，每一名武林英雄都有自己独特的武器和战斗风格，可在独占体验结束之后消耗铁钱招募。

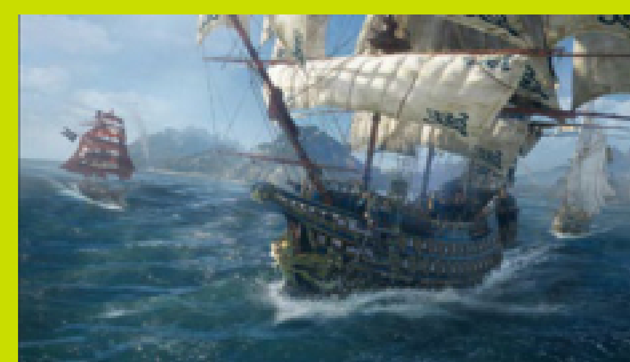
4V4 对战模式玩家将分为攻守两方，玩家可以利用弩炮、火焰锅、弓箭手与工城车等进行一场紧张刺激的攻城战。而 PVE 模式支持双人在线合作对抗大量电脑控制的敌人，该模式需要购买了“烈火行军”的 DLC 后才能游玩。

碧海黑帆

Skull and bones

机种：PS4/XOne **类型：动作射击**
发行商：Ubisoft **发售日期：2019年**







脱胎于《刺客信条 黑旗》的本作在本届 E3 上放出了更为详细的游戏设定，玩家将扮演海盗拉帮结派、劫掠商船、对抗帝国以及凶残的其他海盗。PVP 模式中，10 名玩家将分为两队为财宝展开对战，消灭对手后还要逃离这边危险的海域才算胜利。

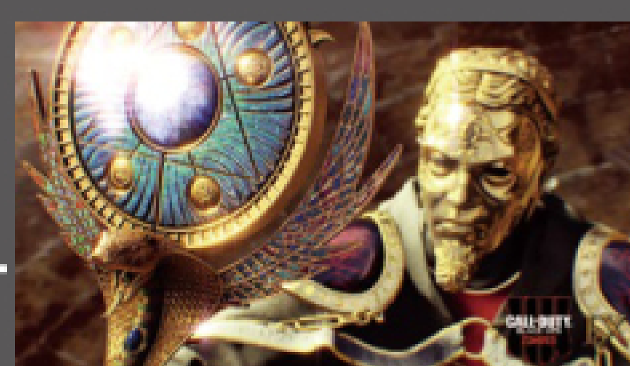
船只相比起功能单一的《黑旗》，本作中的不同类型的战船将有各自独特的玩法来适应特定的战斗角色，船员的配置也会改变战船的属性，玩家可以进行自由组合。除了基本的操作外，还需要读懂并利用风力来为自己在大海上创造优势。

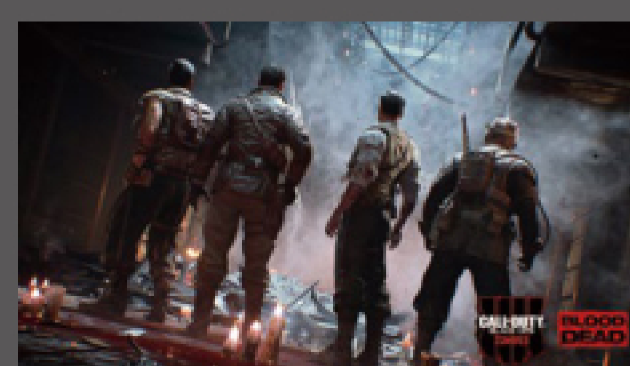
除了影响属性的装备外，《碧海黑帆》同样包含了丰富的自定义要素，玩家可以自由 定制战船的船身、名号、船帆、颜色甚至船长的形象。

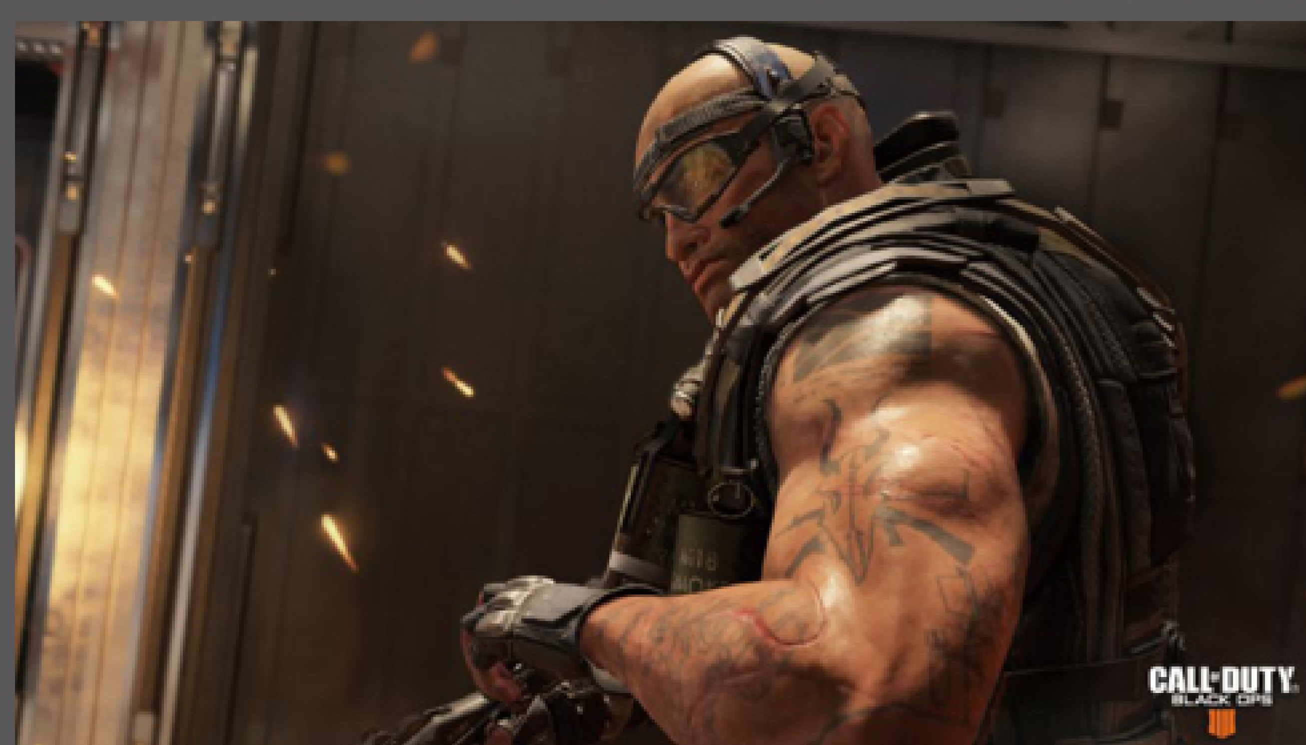
COD 黑色行动4

Call of Duty: Black Ops 4

机种：PS4/XOne **类型：主视角射击**
发行商：Activision **发售日期：2018年10月12日**







动视抢在 E3 前公布了今年的《COD》新作情报，并且今年轮到了系列中口碑最好的《黑色行动》。“《黑色行动》系列”的剧情一直受人称赞，然而今年的《COD 黑色行动 4》将彻底砍掉战役模式。如此一来，系列传统的三大模式：战役、多人对战、丧尸，将在本作中变为多人对战、丧尸、黑色冲突。

全新的黑色冲突（BLACKOUT）模式便是《COD》版的“吃鸡”。这个模式将取代战役模式，成为本作的三大模式之一。关于黑色冲突的详情，官方目前还没有透露太多，这其中最令人关注的游戏人数也未透露。

T 组开创的丧尸模式深受玩家好评，这次《COD 黑色行动 4》本篇就将自带 3 个章节供玩家游玩，分量之大可谓史无前例。这 3 个章节分别是以古罗马竞技场为背景的《IX》、以泰坦尼克号首航为背景的《Voyage of Despair》（绝望之旅）、经典地图《Blood fo the Dead》（死亡之血）。

有头有尾
但"E堆年货"的尬秀



文 稀饭 美编 雷普利

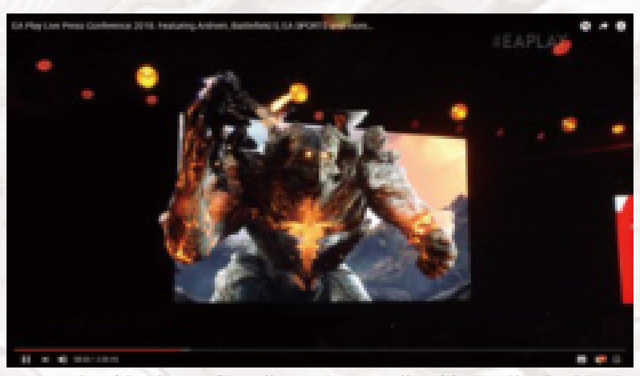
纵观多年的 EA 发布会，这家全美最大的游戏发行商整体表现总是起起伏伏——起码在国内大部分玩家眼中看来是这样。原因之一是他们的产品线有着天然的限制，EA Sports 的几个牌子是摇钱树，发布会上总不能缺席，但体育题材作品在国内的受众还是相对较窄，玩这个运动类别的未必会关注其他类别，更别提还有完全不玩体育游戏的玩家存在。但要说最大的原因，还是在于 EA 自身对于游戏品牌的维持上缺乏耐心和长远目光，在开拓新品牌方面又极其保守，发布会上不是年货就是老面孔，自然很难做出点惊喜来。

今年的 EA 发布会，严格意义上来说，其实算是有点儿新东西的，但是整体的份量并不能满足观众们的渴望，而某些内容上的安排更是令人怀疑 EA 是不是真的拿不出像样的东西来填充发布会的时间表，如果要勉强给这次发布会评个名次，历年最差可能算不上，但也肯定是排得非常靠后了。更别提发布会上众多上台的嘉宾和主持人都不在状态，就连一向口才过人的新任 CEO 安德鲁·威尔逊（Andrew Wilson）也竟然出现了几次开口说错词的失误，让人禁不住怀疑这场发布会是不是 EA 仓促准备的产物。

那么在这个发布会上，我们还能找到一些什么样的看点？下面就让我们来详细分析一下。

看点1：
当然是《ANTHEM》啦！

自从在去年于微软的 E3 发布会上大放异彩以来，《Anthem》（本刊曾译为《圣歌》）就成为了 EA 目前最备受关注的作品之一，今年在发布会上果不其然变成了开场和谢幕的主题，也可以说是整个发布会里曝光度最高的原创新作了。开场就是用一段镖枪机甲和巨型敌人战斗的画面先声夺人——现场是 2D 效果，直播里还加上了立体的 AR 特效。完场的时候不但有全新的预告片，还有三位来自 Bioware 的制作人上台谈一谈游戏当中的细节，甚至还公布了一段短短的实际演示，可谓是量大料足——甚至和其他内容比起来有点喧宾夺主。


▲开场的这一段《Anthem》的影像为整个发布会的重点定下了基调。

从目前本作展示的内容来看，虽然多人联机合作，第三人称射击 + 角色扮演要素这种设定已经并不新鲜了，但《Anthem》有着属于自身的卖点，那就是使用机甲进行上天入地的飞行移动，以及庞大并且有着动态感觉的世界。

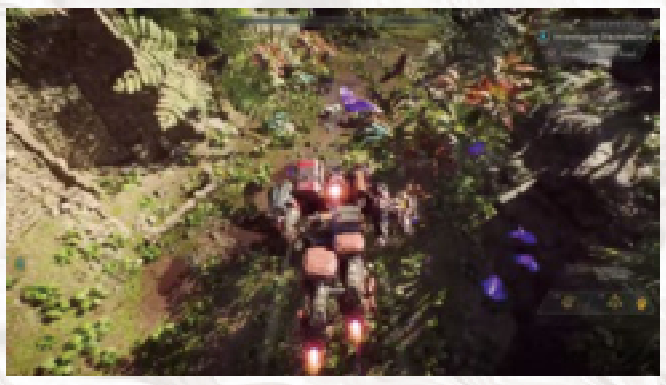

▲能够在场景当中上天入海地飞行是演示当中《Anthem》展现出最吸引人的要素。

此前有类似设定的游戏从来没有给予过玩家这种自由度，同是科幻题材的《命运 2》里的二段跳高度限制和相对沉重的移动手感让人按手柄按得手痛，《全境封锁》则因为是相对严肃的现实题材，不具备让角色随意上天下地的条件。

但是相比起移动方式和场景塑造上的体验，这款作品无论是在背景设定还是在游戏机制上都算不得非常出彩，多人在线联机的作品已经在这几年变得相对泛滥，机甲题材的科幻射击游戏也算不得多么新颖，在线游戏的形式甚至可能在一定程度上妨碍了 Bioware 在他们最熟悉的讲故事领域上大施拳脚，所以《Anthem》虽然看着很美，但的确很难算得上是一款令人能够完全对其放心期待的原创 3A 级作品。

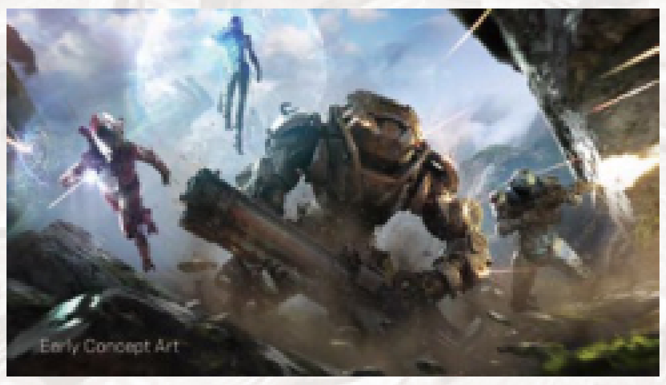
而在发布会最后的实际演示片段当中，《Anthem》所展现出的吸引人之处可能恰恰也是其令人担忧之处。这款作品允许玩家用非常高的速度进行大范围自由移动，同时还能够在场景当中安排大量的动态效果，以及华丽的粒子特效，多人游戏时甚至不同的玩家可以朝着不同的区域分开飞行，更不用提那不算少的同屏敌人数量以及那些中立的生物，这样子的游戏效果，真的是这个世代的主机那并不出挑的硬

件配置能够实现得了的吗？


▲丰富的场景元素和大量的生物会让人禁不住担忧《Anthem》在一般本世代主机上的帧数和画面表现。

在 2019 年 2 月 22 日本作正式发售之前，《Anthem》目前所展现出的一切恐怕都得打个问号。我们衷心希望这款作品能够在一般型号的 PS4 和 XOne 上运行流畅，而不是成为一个强迫用户购入 PS4 Pro 和 XOne X 才能够正常享受游戏的存在。更可怕的是，以 EA 一贯的作风，要是在《Anthem》上再折戟沉戈，作为其开发商的 Bioware 蒙特利尔工作室，可能也会面临裁员甚至是被解散的悲惨命运，到底这款作品会是“圣歌”还是“挽歌”？还真是不好判断……

而对于那些在看到游戏的实际画面之后就觉得非买不可的玩家，就请忽略笔者这小小的顾虑，移步到本期的《Anthem》游戏情报大汇总部分，去了解一下这款作品目前透露的种种细节吧。



▲无可否认的是，如果《Anthem》能够做到游戏最终品质和目前演示中的水准一致，那它应该会是目前水平最强的多人在线联机游戏。


▲在公布会加入“大逃杀”模式之后，《战地5》立刻就展示了Grand Operations模式，刚开始跳伞的场面很容易让人想起《绝地求生》比赛开场时的集体跳伞。

而关于《COD 黑色行动 4》也打算加入“大逃杀”模式这一点，Gustavsson 也觉得是个有趣的巧合，并表示对未来两个游戏系列在这方面的发展拭目以待。无可否认的是，如果暂时硬要给今年的 FPS 大作找一个共同点，应该就是“大逃杀”模式的引入了，《战地 5》的入场，只是让这个原本就被众多《绝地求生》跟风作品挤满了的新领域，变得更像是一个“刺激战场”。

看点2：
《战地5》真的要吃鸡了！

在上期杂志的 E3 展望上笔者就曾经说过，虽然《战地 5》公布时没有提及到本作有没有目前流行的“大逃杀”模式，但起码在游戏本身的架构和联机对战模式的人物风格上，是很适合“吃鸡”的。

果不其然，在发布会上，来自 DICE 的高级制作人 Lars Gustavsson 证实了这款作品将会加入“大逃杀”模式，虽然发布会上并没有提供太多的细节，但可以看得出来他们并不想要单纯复制一个“大逃杀”的模式，而是要把属于“战地”风格的元素加进去，例如团队合作、载具战和最重要的场景破坏，看来躺浴缸等着毒圈围着自己缩小的真·伏地魔也得小心自己的藏身之处突然被坦克给整个撞成废墟（笑）。

目前关于《战地 5》大逃杀的情况就只有这么一点，不过 Lars Gustavsson 也宣布他们将会在今年之后的时间里逐步公布更多的细节，看来 DICE 和他们今年的主要竞争对手 T 组（即 Treyarch，《COD 黑色行动 4》的制作组）一样，对加入“大逃杀”的内容显得非常谨慎，并不打算一开始就透露太多内容，免得引来系列爱好者们的意见反弹。

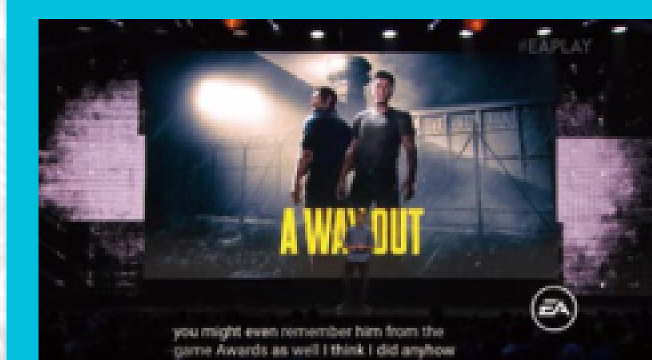
发布会之后，Lars Gustavsson 在接受 GameSpot 采访时也透露了一些有趣的事实，例如玩家们肯定会倾向于认为“大逃杀”模式是 EA 出于商业考虑要求 DICE 加进去《战地 5》当中的，但 Gustavsson 表示这个决定来自于 DICE 自身，因为他们当中有不少员工都是《绝地求生》和《堡垒之夜》的玩家，所以他们对于在自己的游戏当中加入这个模式也充满了激情，并最终促成了这一决定的落实。



▲Lars Gustavsson（右）公布《战地5》将会加入“大逃杀”模式。

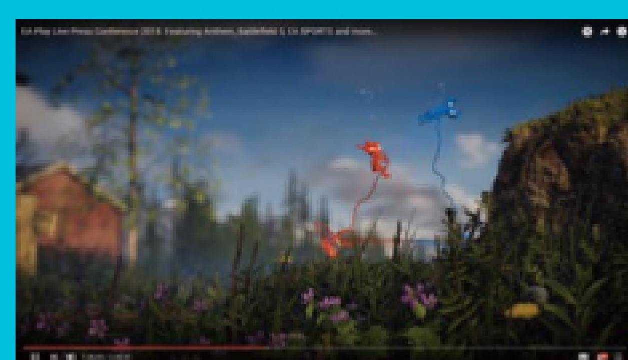
看点3：
独立游戏素质（字面意思）两连！

虽然感觉 EA 这一年年的想要把全美最差公司的恶名洗刷掉，却从来没有真正成功过——主要他们砍起工作室来还是那一个手起刀落，但我们也必须承认，他们推出的 EA Originals 独立游戏扶植计划还是有了不错的成果，一定程度上让人对这家发行商的游戏产品运营理念有所改观。如果说计划中的首个作品《Fe》这款主打独特游戏方式的作品还不能够完全引起玩家的讨论，那么由跨界游戏开发者 / 导演约瑟夫·法理斯所创造的双人合作冒险游戏《逃》（A Way Out）则毫无疑问地为 EA 在独立游戏推行方面打响了名声，其充满了设计感和想象力的镜头运用和有着绝妙伏笔的故事都令人无法忽视这款作品的魅力。



▲作为EA Originals的首席设计主管登台演讲的Patrick Söderlund在提到《逃》时还调侃式的说到了约瑟夫·法理斯在去年TGA大赏上惊人的言行。

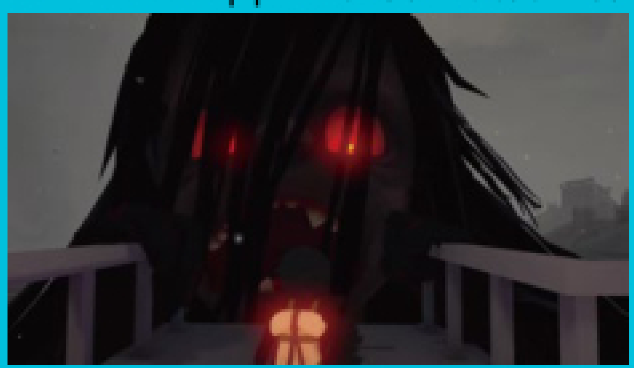
那么在今年的发布会上，EA 又能够在独立游戏这一个方兴未艾的领域当中拿出什么样的成果？其中一个大家应该都已经玩上了，那就是在发布会举办当天立刻公布并立即上架发售的《毛线小精灵 2》（Unravel Two）。这款作品的前作当年出现在 EA 的 2015 年发布会上时真的算是某种程度上“震惊业界”，大家纷纷想要摇着 EA 的脖子提醒他们，竟然把一个有独立游戏卖相的作品放进了充满 3A 年货的发布会中，还不快把其开发商整个砍掉以纠正这个错误（大误）。但最终《毛线小精灵》还是顺利发售了，虽然最终评价只能算是中等偏上（Metacritic 综合媒体评价为 78 分），也算得上一款小品佳作，如今能够推出加入了双人合作模式的续作，真是可喜可贺，也在一定程度上证明了 EA 起码在对待独立游戏上，还是要比自己收购回来的那些工作室旗下的著名游戏牌子要更宽容一些。


▲《毛线小精灵2》的双人合作让这款原本就比较大众向的作品变得更加适合亲子同乐。

另一个类似的例子自然就是在本次发布上首次露脸的《孤寂之海》（Sea of Solitude），由位于德国柏林的 Jo-Mei Games 开发（提醒一下，他们的名字里“J”发的是“Y”的读音，所以其实他们的工作室名

字读起来有点像是“莜麦”），讲述因为孤寂而化为了怪物的女孩 Kay 前往充满了怪物的城市当中，想要找到自己发生变化的真正原因，甚至要尝试把自己变回人类。

这个故事的描述就和负责介绍本作的工作室创始人兼本作的编剧 Cornelia Geppert 在台上发言一样



▲《孤寂之海》当中有着一点惊悚的元素，和游戏本身明亮鲜艳的场景形成了明显的对比。

抽象，到底游戏真正想要表达的主题是什么，恐怕玩家们只有在玩上游戏之后才能够真正搞懂。

不过 Cornelia Geppert 在台上的反应倒是颇为有趣，看得出来面对大量的 E3 观众还是让她有点紧张，甚至还当场做出了深呼吸减压的动作。不过她既没有像是当年《毛线小精灵》的创意总监 Martin Sahlin 那样在台上紧张得浑身发抖，也没有在发言上犯什么低级错误，在进入状态之后，还对这个游戏的介绍讲得头头是道，还真是颇有大将之风，也让人不禁对她编写的故事充满了期待。



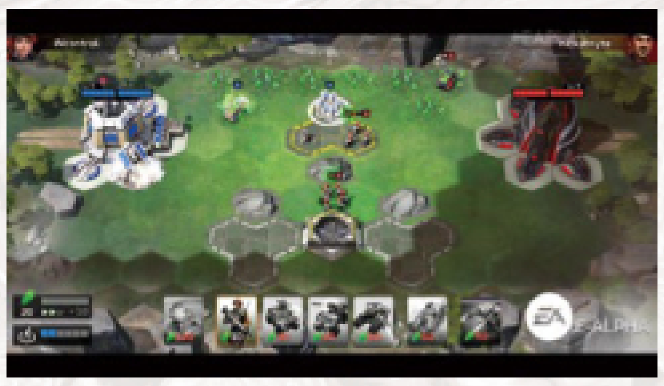
▲Cornelia Geppert的这下即兴减压动作几乎和她独特的德国口音英语一样令人难忘。

看点4：

E3发布会现场公然玩手游？到底是EA的扭曲还是西木头的沦丧？

在被 EA 收购之后就几经蹉跎，最终在 2003 年宣布关闭的西木工作室（Westwood Studios，当年被玩家们昵称为“西木头”）为玩家们留下了不少宝贵的游戏遗产，其中一个就是大名鼎鼎的即时战略游戏系列：《命令与征服》（Command & Conquer，一般被简称为 C&C），其中一个子系列“红色警戒”（Red Alert）更是成为了我们不少玩家们学生时代的美好回忆。

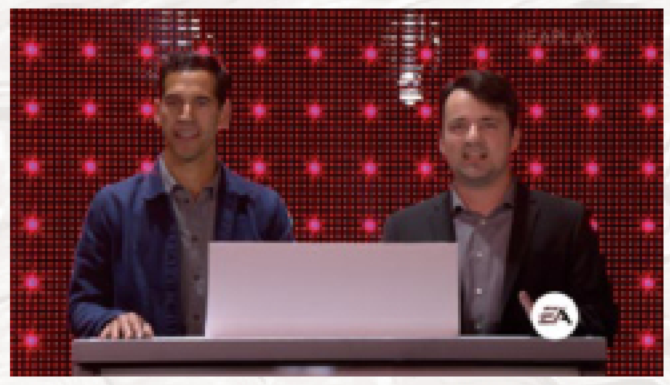
但恐怕当年西木工作室的成员们都无法想象，这个牌子在被 EA 各种榨取价值直到做无可做后（系列上一款 RTS 正统续作已经是 2010 年推出的《命令与征服 4 泰伯利亚黄昏》），竟然被交到了新成立的 EA Redwood 工作室手上，做成了一款类似于《皇室战争》那样对线出兵的移动端游戏：《命令与征服 宿敌》（Command & Conquer: Rivals）。



▲这款作品身上比较有《C&C》遗风的地方应该只剩下那两台在采泰伯利亚矿的矿车了。

如果说这种把老牌子拿来魔改放在移动端上赚情怀的行为放在 EA 身上不怎么算出人意料，那把这游戏直接拿来在 E3 发布会的大舞台上展示就真让人看不懂了。按说关注 E3 的绝大多数还是核心玩家，虽然他们未必不玩移动端游戏，但也应该没到迫切希望能够在发布会上看到一款移动端游戏实际演示的地步吧？

或许这就解释了为什么我们会在负责本作演示解说的 EA Redwood 工作室总经理 Michael Martinez 的脸上看到一抹消之不去的尴尬，他在成为这家工作室的总经理之前曾经在移动端游戏大厂 Zynga 就职，还担任过移动端游戏开发商 JuiceBox Games 的 CEO，是见过大风浪的人，E3 的舞台应该还不至于让他心态失常，但在这里演示一个挂着著名游戏品牌名字的移动端游戏，实在是个太烂太烂的主意，连他这种老手都觉得有点 HOLD 不住。



▲在没有轮到他说话时，Michael Martinez（左）一直都在露出一副“我站在这里就是个错误”的表情。

至于这游戏的舞台宣传效果如何……看看 Twitch 直播里的一片倒竖拇指和一连串代表着已经被无聊得睡着的“ZZZZZZ”就能够说明一切了。

杰种给自己拉仇恨的船新姿势，除了 EA 之外其他厂商估计都学不来啊。

看点5：

VINCE ZAMPELLA 空口画饼！

这可能是有史以来最令人意想不到的“《星战》游戏”公布方式了！

在 EA 发布会举办之前，“《泰坦天降》系列”的开发商 Respawn Entertainment 的主管 Vince Zampella就宣布他们将会在发布会上公开一款新作，引来了玩家们的一番猜测，当时舆论普遍认为《泰坦天降3》和《星战》题材的新作应该是可能性最大的，而事实上玩家们也的确猜中了，这款由Respawn开发的作品，就是全新的《星战》版权作品：《星球大战绝地武士 堕落教团》（Star Wars Jedi: Fallen Order，中文名字为暂译）。

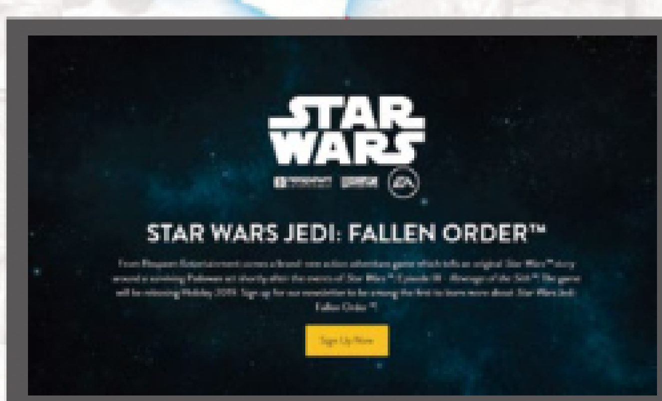
但问题来了，Vince，我们和你之间是不是对“公布”这个词的认识有点儿严重偏差？一个游戏公布，我们就不要求影像预告片、实际游戏演示和具体发售日这种豪华三连击了，起码得有其中一样吧？再不济给个 LOGO 来瞧瞧？然而硬核如 Vince Zampella 这样敢和动视拍板闹分家的男人不屑于搞这些虚的，于是我们看到了可能是有史以来最“纯粹”的《星战》游戏发布——Vince Zampella 坐在 EA 发布会的观众座位上，直接接受主持人 Andrea Rene 的采访，然后用口述的方式一条条说出了这款游戏的一些基本信息：



▲在公布《星球大战绝地武士 堕落教团》之前Vince Zampella还恶意卖了个萌。

1. 游戏名称叫《星球大战绝地武士 堕落教团》。目前其实很难确定副标题当中的“Fallen Order”是指绝地武士团陨落，还是指西斯这个坠入原力黑暗面的团体，又或是指引发了绝地大屠杀的“第 66 号密令”（Order 66），所以目前副标题只是暂译。

2. 游戏的故事发生在《星球大战III 西斯的复仇》和《星球大战IV 新希望》之间。这个时间跨度区间其实非常大，不过随后 Vince 还表示主角是一位刚刚学会使用光剑绝地学徒，考虑在《星战III》的故事当中，绝地武士就开始逐渐凋零，到了《星战IV》中已经十不存一，相信本作时间会更靠近《星战III》，随后在本作的官网上那一段短短的游戏描述当中也证实了笔者这个猜测。



▲目前《星球大战绝地武士 堕落教团》的官网上只有一个文字标题，和一段短短的游戏介绍。

3. 本作将会在2019年的圣诞假期发售，即明年的年末。这一点看似对目前来说无关紧要，但会让人禁不住要问，这都还有一年半就要卖了，为什么这个游戏要采用这种“口述”的方式来公开？真的一点儿画面都不能拿出来让玩家看一下？

笔者个人感觉更靠谱的推测是，这个发售日只是类似于亚马逊预购占位符一样的说法，肯定是要延的。毕竟最近还有部分当年曾经和Vince一起从Infinity Ward出走的员工近来又跑回了这个《COD》制作组里面，从一个侧面证明了Respawn的人手是有点吃紧的，他们可能没办法兼顾目前传闻中正在开发的三款作品（《泰坦天降》新作、《星球大战绝地武士 堕落教团》和一款对应Oculus Rift的FPS作品）。

此前传闻Respawn开发的《星战》作品会在2020年3月之前发售，也就是能够赶上EA的2019年财年结算（一般公司的财年都是从当年的4月开始，到明年的3月结束），从这个角度来看，目前宣布2019年底卖的《堕落教团》最起码还有一个季度的空间可以用于延期。哪怕实在做不出来，还可以用理论上更容易保证如期开发的《泰坦天降》新作先顶上，再延个一年左右，才正式和玩家们见面。这就一定程度上解释了为什么这次《堕落教团》的公布，会是如此的不走心了。


▲Vince你公布得如此淡定，其实是已经准备好鸽了吧？！

看点6：有什么是我们没等到的？

大致说完了发布会有的东西，我们来谈谈那些感觉这个应该有啊，但结果这个真没有的内容。

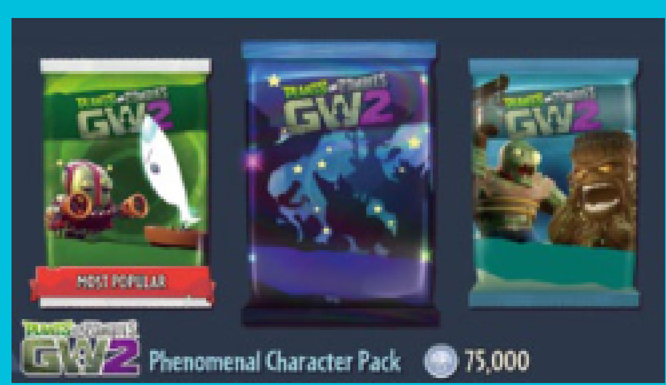
1.《植物大战僵尸 花园战争3》：这款作品其实在发布会之前就被泄露了，只不过泄露的途径很搞笑，是在亚马逊的《植物大战僵尸 花园战争》漫画第二卷的商品描述里，讲明了这一集的故事将会发生在《植物大战僵尸 花园战争2》和《植物大战僵尸 花园战争3》之间，等于间接证明了《花园战争3》的存在。而且从发售时间上推断，《花园战争》初代是在2014年发售，《花园战争2》则是在2016年，从时间来算也的确应该卖《花园战争3》了，在E3发布会上露个脸简直顺理成章。



▲亚马逊上的《植物大战僵尸 花园战争》漫画第二卷商品页面，划红线的部分就是描述中泄露了《花园战争3》存在的语句。

然而它就硬是没有一点痕迹，甚至连EA PLAY现场当中的宣传区域，放的都还是《花园战争2》的内容。原因何在？

笔者个人推测，都是《星球大战 战场前线Ⅱ》的错！是的，这可不是什么锅从天上来，真的就是《战场前线Ⅱ》惹的祸，它产生的微交易争议对EA旗下的所有产品都产生了冲击，所以发布会上无论是《战地5》还是《Anthem》的内容展示过程中，制作人们都不会忘了补一句“没有开箱！”（No Loot Boxes）。而玩过《花园战争》和《花园战争2》的读者应该都很清楚，这个系列的对战模式解锁新角色和新技能，就是靠开卡包随机出，换而言之其实就是另一种“开箱”，只是开出来的东西对角色的战斗力影响没有《战场前线Ⅱ》那么大。我们有理由相信其实《花园战争3》已经开发到了一定的程度了，但是《战场前线Ⅱ》引发的风波，足以让他们好好思考一下该怎么改造这个完全是看脸的解锁角色/技能系统，如果《花园战争3》因此而不得不延后上市时间，那么不选择在本次E3上露脸，似乎也是一个合理的决定。



▲开卡包是《植物大战僵尸 花园战争2》里获取各种角色变体的主要手段。

2. 其他《星战》作品：我们当然有看到发布会上的《星球大战 战场前线Ⅱ》的新内容宣传啦，但这作品严格来说是老游戏了，所以发布会中真正意义上的《星战》新作，可能就只有口头公布的《星球大战绝地武士 堕落教团》。

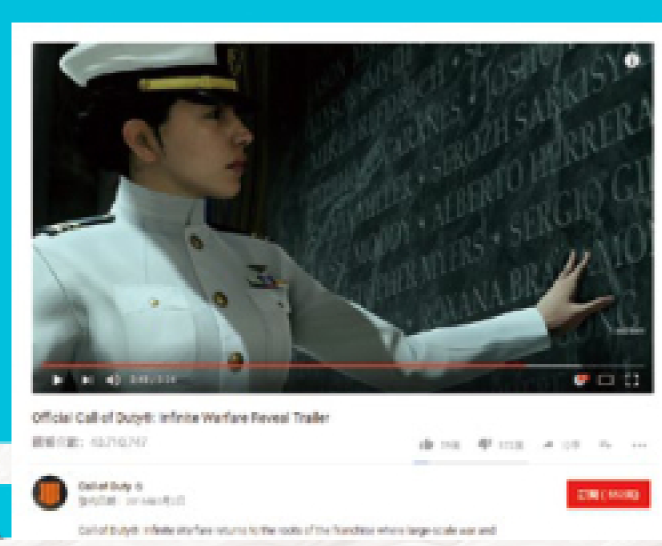
但就我们所知，起码还有两个《星战》题材的游戏存在。

一个是已经被解散的“《死亡空间》系列”制作组Visceral Games当年正在开发的动作冒险游戏，现在已经被转交给了EA温哥华工作室，理论上应该有一些能够给玩家看一看的内容了，但可能因为真的是刚接手，而且整个游戏会在原有的基础上重做，所以最后也没能在发布会上和玩家们见一面。

另一个则是开放世界并且拥有在线要素的《星战》，没有任何实际的游戏情报，但是出现在了EA的招聘信息上，他们想要找一位在线游戏工程师主管来去协助开发这么一款游戏。鉴于这个消息是在今年的3月出现的，也有消息来源猜测这个所谓的开放世界《星战》可能就是目前EA温哥华工作室正在重做的那个《星战》作品，游戏的形式可能从原本Visceral Games做的那个线性的冒险游戏变成了更符合主流形式的多人联机开发世界作品。如果这个推测靠谱，那么这款《星战》没能和大家见面的理由，估计就是和上面提到的原因一样了。

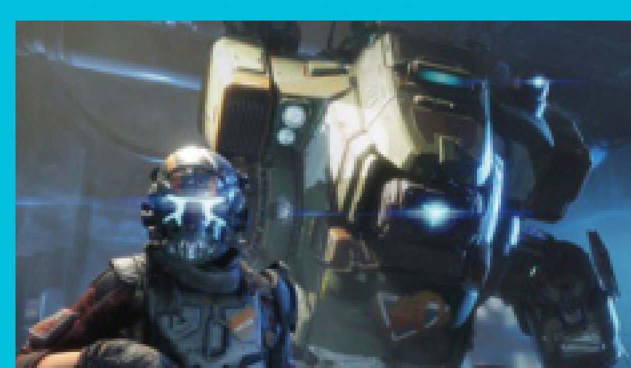

▲在卢卡斯艺术关闭时被取消的动作冒险游戏《星球大战1313》至今仍然被粉丝们念念不忘，但随着Visceral Games开发的《星战》动作冒险游戏也被重做，和这个作品类似的《星战》游戏恐怕是短时间内不会出现了。

3.《泰坦天降3》，看似应该公布，但实际上不公开似乎也是对的。为什么这么说？还记得之前2016年《COD 无尽战争》劣评如潮，《战地1》如日中天的时候，EA脑子一抽干了件什么傻事么？他们把《战地1》和《泰坦天降2》两个自家的FPS一前一后夹着《COD 无尽战争》来发售，因为前者可以满足玩家对的军事题材FPS的需求，后者可以满足玩家对科幻题材FPS的需求，等于把两个元素都占着的《无尽战争》给釜底抽薪了！



这招不能说不毒，《无尽战争》其实整体素质还行，但还是成了“《COD》系列”里卖得比较差的一作，比之前推出的《COD 黑色行动Ⅲ》销量降低了50%，可以说是进入了整个系列的低潮期。

但这次三雄争锋的问题就在于，EA自家的两款FPS其实本质上也存在着一定的竞争关系，毕竟大部分用户短时间内的购买预算和游戏时间都是相对有限的，他们可能的确放弃了《COD 无尽战争》，但随后还是必须在《战地1》和《泰坦天降2》之间选一个，于是品牌资历尚浅的《泰坦天降2》就变成了牺牲品，明明比之前由XOne平台独占的前作还多登陆了一个PS4平台，首周销量只有前作的四分之一，最终在2016年财年的销售额也低于EA的预期。最令人郁闷的是，游戏其实口碑很不错，Metacritic综合评价为89分，单机战役长度虽然短，但设计水平颇高，故事和人物也足够有趣，卖不好很大程度上就是因为卖错了时间。


▲哪怕在今天看来，《泰坦天降2》的战役模式里对铁驭库柏和泰坦BT这对拍档的塑造还是非常成功的。

经过这个教训，虽然今年从时间上来说很适合《泰坦天降3》公布，但笔者个人觉得没有在发布会上看到这款作品可能是EA在这个发布会安排上最明智的决定，今年他们应该好好宣传《战地5》，争取再和单机战役都没有的《COD 黑色行动4》瓜分一下年末的市场，至于《泰坦天降3》，我们还是明年E3再见吧！

◀时至今日，《COD 无尽战争》首度公开时的预告片仍然维持着惊人的差评数：372万。

50款佳作横扫全场 “微风堂堂”



文 稀饭 美编 NINA

其实近几年的微软发布会，在内容上都很能令人满意的，因为在菲尔·斯宾塞接管了 Xbox 部门之后，他们就非常注重在发布会上满足核心玩家的观赏需求，具体而言就是带给大家足够多又足够精彩的预告片。但恐怕过往的发布会都没有今年这么夸张，50 款游戏现身，其中 15 款是世界首秀（World Premier），18 款是独占作品（包括会登陆 XOne 但也会有 PC 版的家用机平台独占作品，和只会登陆 XOne 的完全独占作品），真的可谓是从头爽到尾，就连期间惟一算是讲服务的 Xbox Game Pass，其实内里谈到的仍然是游戏本身，简直可以说是所有 E3 发布会当中最纯粹的一个。

所以这场发布会根本不缺乏亮点，因为它几乎全程都是，我们需要谈的也并不是有哪些亮点，而是需要归纳中其中最精彩的部分，来和大家谈谈其背后所代表着的意义。

看点1：《战争机器》三连击！



虽然近两年 E3 之前被剧透爆料发布会上的内容已经成为了一种惯例，但在关于微软剧透上，最夸张的应该是关于《战争机器》的传言，外媒 Polygon 号称他们得知会推出三款“《战争机器》系列”作品，一款是正统续作，另一个款是类似《光环战争》那样的作品，而最后一款竟然还是走流行风格路线的“大逃杀型”作品。

从最终现场公布的作品来看，虽然这个情报算不上完全准确，但也某种程度上贴合了实际，《战争机器》的确有三款作品公布，而且三者都算得上出人意料：

1. 正统续作《战争机器 5》一改前作偏明亮阳光的风格，故事显得相当黑暗，三位前作的主角也看得出来经历了许多苦难，作为吐槽役的黑人小哥戴尔蒙特·沃克剃掉了爆炸头发型——又或是藏在雪帽里了？作为本次主要角色的凯伊特脸上则褪去了青涩，而且将会在故事当中变得更加成熟。至于 JD？那个曾经天真的金发小哥已经一去不返了，他不但剃光了头，还留了一把大胡子，脸上的伤疤和右手的义肢（或者是某种辅助残疾手臂的特殊装置？）都表明了他在前作的故事结束之后经历了多少残酷的战斗。



▲JD在伸手安慰凯伊特时，展现出了他状态独特的右手。

以寒冷季节和环境作为主题的本作也在风格上与前作有着巨大的差别，新敌人的造型更是让人浮想联翩，但更重要是，大比例的剧情演出展示和后面的几个战斗镜头都在表明本作的开发进度已经非常靠后了，虽然游戏的发售日已经定在了 2019 年，还没有更具体的日期，但可以想象，这款作品应该不会离我们太远了，最好下次 E3 就别见面了！明年上半年赶紧卖吧！



▲这种融合了机械和生物组织的怪物应该会进一步揭露《战争机器》新三部曲中的主要敌人“蜂拥族”的来源。

2.《战争机器 Pop》虽然只公布了一段预告片，但 Q 版的人物风格和蠢萌的人物设定对于国内玩家来说也是让人一脸懵逼。但其实在欧美地区，这款作品可能有着一定的吸引力，因为它其实取材于流行文化商品制造商 Funko 公司推出的 Pop！人偶系列，最擅长对各种流行文化当中的人物进行固定风格的 Q 版化，内容无所不包，从电影领域的《头号玩家》和《小丑回魂》到电视剧领域的《权力的游戏》和《怪奇物语》再到游戏领域的《刀塔 2》和《命运 2》等等，什么流行就做什么，连现实当中的歌手、棒球运动员和名人都有。例如最近威廉王子结婚，Pop！不但推出了相关的人偶，还配着出了一个英女王的人偶——买了是不是可以保证让我待机时间也变成英女王那么长？（笑）





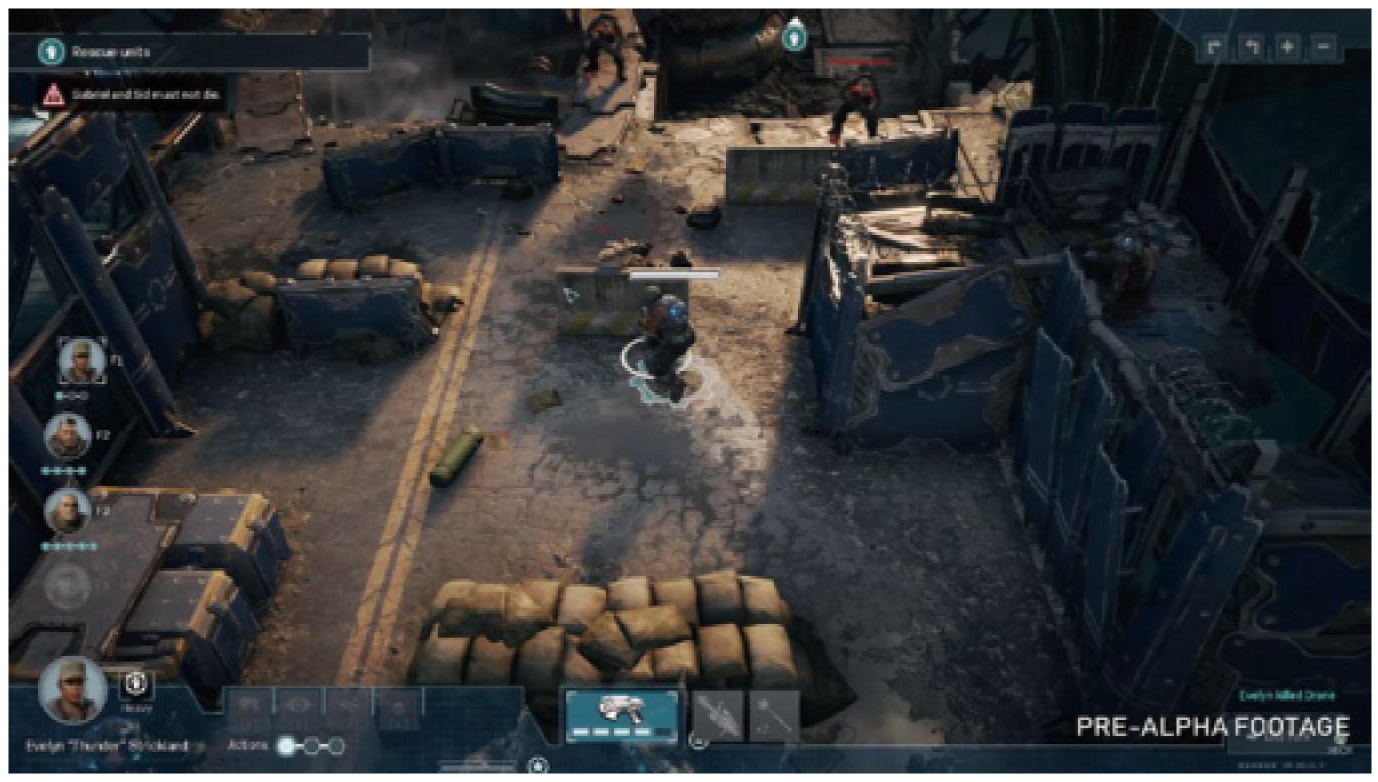
▲买了这个Pop！英女王待机到2100年玩脑波控制的游戏不是梦啊！（大误）



▶按照预告来看，就算被Q版化了，卡敏（上右）又双叒死啦！

因为这个原因，Pop！的辨识度很高，使用其风格打造的《战争机器》角色肯定也会很对欧美玩家的胃口——尤其是不那么核心的那一批，加上游戏的形式看着应该就是之前传言中的“《战争机器》吃鸡”，可以认为是这个系列在面向轻度玩家圈子时的一次大胆却又比较安全的尝试——比起直接用原本游戏的画风去做大逃杀型游戏，现在这个版本其实更有卖点。

3.《战争机器 战略版》可能会是最受忽视的一款系列新作，毕竟 SLG 这个形式已经在欧美界名存实亡了，除了少数几款特别拔尖的作品——例如“《XCOM》系列”，大部分开发商似乎都并没有打造 3A 级战略游戏的心思，更别提用《战争机器》这样子的 3A 级品牌去试水了。先不论从那只有不到一分钟的预告片里我们能够看出多少关于游戏本身的具体内容，从形式上来说，《战争机器 战略版》的定位也显得比较保守，它目前是一款纯粹为 PC 而设计的作品，只会登陆 Win 10 系统，而没有家用机版。作出这一安排的原因可能是考虑到家用机上面的战略游戏用手柄操作会相对繁琐，所以才选择了对这一类游戏更为友好的键鼠操作。



▲从发布会上展示出的画面来看，《战争机器 战略版》的风格有点接近“《XCOM》系列”这样以掩体为战略核心的SLG。

不过尽管从天然条件来看，《战争机器 战略版》并非是系列玩家们最大的关注点，但毫无疑问的是，采用 SLG 形式的这款作品会把“《战争机器》系列”本身的军事题材背景进行充分发挥，也能够展现出更多关于其世界观的方方面面，而不再是受限于某几位角色的视角，对于品牌本身的发展有着一定的助益。而且乐观点来看，正如“《XCOM》系列”的作品一般都会在登陆 PC 一段时候后也同时登陆家用机，我们或许也会有机会在 XOne 上玩到这款作品。



▶事先声明，《战争机器 战略版》别的可以学《XCOM 2》，这个玄学的命中率就别学了……

看点2：

以《光环》为首的第一方作品阵容扩充

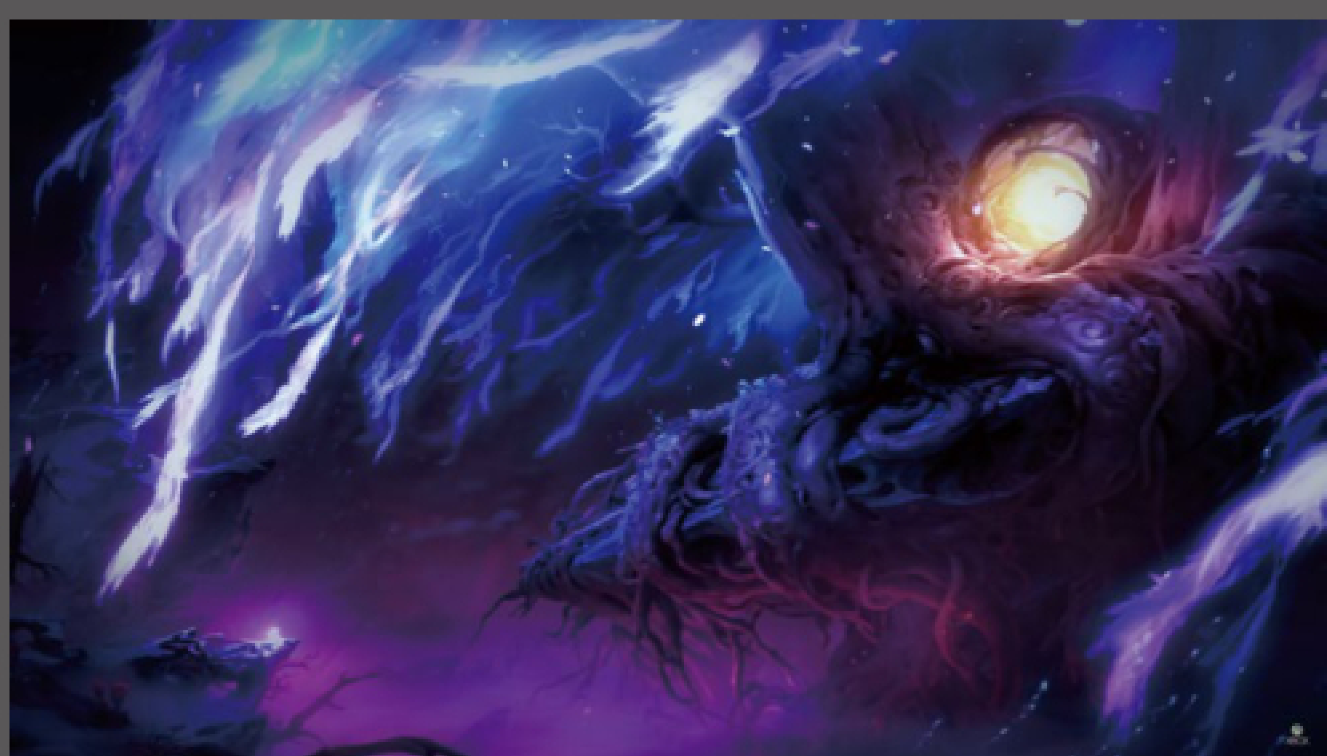
《光环 无尽》是发布会的开篇公布作品，之所以放在《战争机器》后面提及，是因为我们能够谈的东西是真的并不多，开场的预告片与其说是展示游戏，倒不如说是在演示新的 Slipspace 引擎。当然很多真饭还是看出了不少被展示出来的信息，例如士官长的雷神锤盔甲设计风格开始回归到系列初期的路线，故事应该是发生在 07 光环，剧情可能发生在《光环 5》故事的 1 年半后等等，但这些都不是我们要在这里谈的，因为整个预告片的核心和其被放在的位置都让人感觉到其想要表达的核心信息：《光环》新作正在做了，别急，慢慢等。



▲有个这个镜头就够了，剩下的就是耐心等待。

结合《战争机器》的三连发，我们很容易就可以看出来，起码在目前微软两个最为王牌的第一方作品阵容的安排上，他们走的是先《战争机器》后《光环》的路线。前者可能会是整个 2019 年的重点，而后者最早最早也应该要到 2020 年才会有大动作，与其现在就对着预告片像是某些“X 学家”那样疯狂“看图说话”，还不如耐心等候靠谱的新消息。

相比起来，真正应该让人食不知味等不及玩的，应该是 2019 年就会发售的《精灵与萤火》（Ori and the Will of the Wisps），这款之前就已经在 2017 年的微软 E3 发布会上露过脸的作品继承了前作《精灵与森林》的优美画面风格和高质量的配乐水平，还有全新的战斗技能，以及更为强大的敌人等等。



▲《精灵与森林》是一款光靠画面和音乐就能够征服玩家的游戏，而《精灵与萤火》或许能够在两方便都更进一步。

当然了，这款作品的出彩却也凸显了近年微软并不均衡的第一方产品线水准——3A 大作生产周期偏长，而且评价往往不及系列以往作品，反倒是原创的小品佳作不时出现，但却往往难以带动主机销量，因为无论是之前的《茶杯头》还有更早之前的《精灵与森林》都登陆了 Steam 平台，而且都是同步的，所以没有拥有 XOne 的玩家也缺乏为了玩这款作品而购入主机的动机，终究只能算是墙内开花墙外香。

与此类似的还有水平一直在提高，销量也稳步增长，但就是无法成为真正意义上台柱级作品的“《极限竞速 地平线》系列”。最新作《极限竞速 地平线 4》把场景搬到了英国，曾经辉煌的日不落帝国那悠久的历史浸透在了这片土地当中，英格兰地区大量的低地也赋予了给玩家放肆驰聘的机会，更不用提还有不断更换并且会影响到场景环境的新元素：季节，在隆冬之际玩家甚至可以开着车子在结了厚冰的湖上飙车，体验非同一般。



▲在冰封的湖面上和朋友一起驰聘将会是《极限竞速 地平线4》带给玩家的独特体验。

但“驾驶”这个游戏核心就决定了这款卖相极佳而且品质绝对是一流的第一方作品不会吸引到所有的玩家，它可以是第一方阵容当中最为有力的补充，但却无法作为核心彻底引爆玩家购入主机的欲望。

而 Rare 在推出《盗贼之海》更新内容的同时也宣布了他们的经典作品《忍者蛙》将会在 2019 年回归。不过从预告片的信息量来看，这个回归的时间可能更接近于下半年，而且作品本身并非完全是由 Rare 主导制作，反而是交给了之前专注于协助大工作室开发游戏的 Dlala Studios 来去负责，这是一家和微软关系密切，但只有 13 人的小型工作室，他们能不能让这个经典品牌得以用更为符合现代玩家审美的方式传承下去？我们可能要在明年的 E3 上才能搞清楚。

至于《除暴战警 3》？虽然的确如同之前传闻中的那样延期发售，让我们无法在年内玩到，但是也明确了会在 2019 年的 2 月 22 日推出，对于期待这款作品的玩家来说，算是有得有失。可是它作为第一方作品来说，气质上有点过于美式——甚至于是过于老派，而且定位卡在了一个有点尴尬的位置上，对于偏恶搞狂放的游戏（例如《黑道圣徒》）来说有点过于正经，而对于偏严谨现实的游戏（例如《幽灵行动》）来说又太夸张，让人很难明确估算出它到底能够吸引哪一种倾向的玩家。



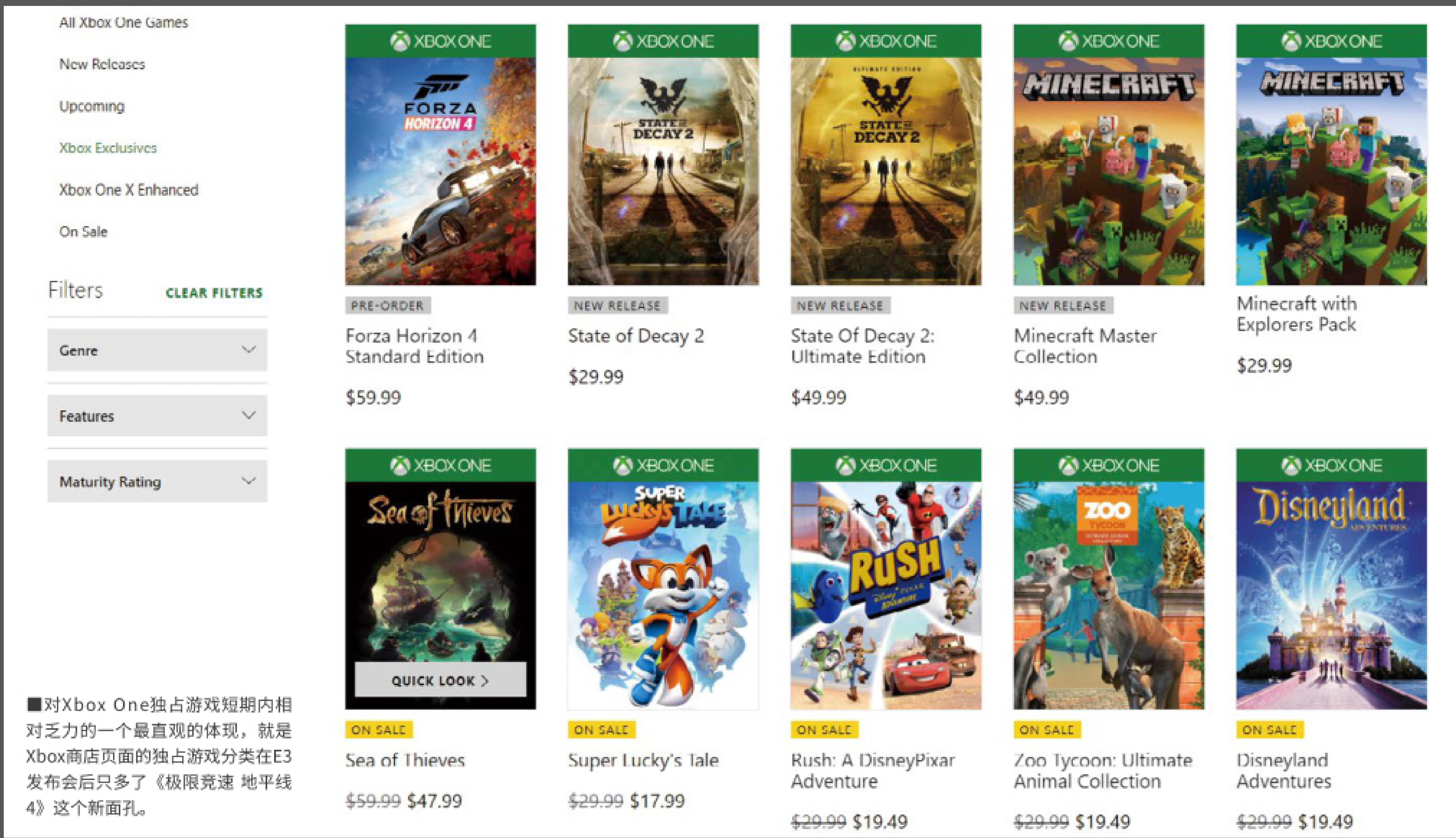
▲《除暴战警3》里的这个发射一堆小黄鸭的武器就很有点《黑道圣徒3》的味道，但游戏中的其他地方又没有那么恶搞，感觉总体风格不太好把握。

除此之外，这款作品的上市时间也不太对头，看看它目前可能会在明年 2 月遇到的对手：《Anthem》、《往日不再》和《地铁 流亡》，对于一个刚刚

浴火重生推出新作的老系列来说，这个发售日实在是太残酷，四方混战的情况下，《除暴战警 3》不一定会输，但恐怕很难成为笑到最后的那一个。

不过虽然今年内——甚至于在 2019 年的开头，Xbox One 的第一方阵容都还是显得相对单薄，本次发布会上公布的另外一个消息，则让我们看到了微软第一方作品在未来的美好前景，那就是下文要提到的第三个看点。

总结：在《光环》和《战争机器》的两大独占品牌撑腰的情况下，XOne 的第一方作品阵容的确要比发布会开始前显得要丰富一些，但从作品的发售顺序和特点来看，短时间内这台主机仍然不足以靠第一方的作品阵容来拉升其主机销售成绩。所以总体而言，2018 年末到 2019 年初期间，XOne 在独占作品上的表现，仍然不会太出彩。



■对Xbox One独占游戏短期内相对乏力的一个最直观的体现，就是Xbox商店页面的独占游戏分类在E3发布会后只多了《极限竞速 地平线4》这个新面孔。

看点3：
微软第一方工作室新添五将

THE INITIATIVE



▲曾经人丁寥落的微软第一方工作室阵容终于又在今年变得兴旺起来。

早在去年的 E3 发布会上，菲尔·斯宾塞就透露过他们正在全力争取把更多的工作室纳入到微软的第一方开发商阵容当中，而在今年，他和众多 Xbox 部门工作人员的努力，终于产生了成果，五个大家熟悉或陌生的游戏开发商，成为了微软第一方工作室阵容中的一员，他们分别是：

1.The Initiative：这是完全由微软出资组建的工作室，无论是在工作室领导者还是在工作室总部选址上都非常有意思。

首先，工作室是由 Darrell Gallagher主导，这位已经投身业界超过20年的老将也是不少游戏展会当中的熟面孔，曾经为索尼出任过创意总监，也在Rockstar担任过首席艺术家，还在THQ短暂出任过艺术指导。但是他最令人熟悉的工作成果，还是担任“水晶动力”工作室（Crystal Dynamics）的艺术总监和工作室负责人，在他的领导之下，这家工作室推出了数款“《古墓丽影》系列”的作品，从《古墓丽影 传奇》到《地下世界》再到2013年系列重启的《古墓丽影》都有他的参与。

而随后他在担任水晶动力工作室的母公司 Square Enix 的产品开发与工作室部门主管时，更是经手了大量 SE 旗下的美式作品，例如《杀出重围 人类革命》、《杀手 47》（2016 年版）、《正当防卫 3》、《奇异人生》和《神偷》（2014 年重启版）等等。



◀还在水晶动力工作室就职时的Darrell Gallagher。

在2016年1月离开SE后，Darrell Gallagher加入了动视，期间经历了三款《COD》(《无尽战争》、《二战》和《现代战争 重制版》）和《命运2》的开发。也是在这期间，微软开始和他进行接洽，在今年的3月终于让Gallagher正式离开动视，并且于同年的4月开始担任The Initiative的工作室主管。

这家新的工作室位于美国加州的一个玩家们耳熟能详的城市：圣莫妮卡（Santa Monica），也就是微软的主要对手之一SIE旗下的第一方开发商之一圣莫妮卡工作室的所在地。可以想象，这个城市当中有着充沛的游戏开发者资源，而且他们很可能曾经为SIE的第一方工作进行过开发工作。

从这两点来看，这家才成立了3个月左右的工作室，很有可能是微软为本世代甚至是下世代进行布局的重头工作室之一，其开发作品的目标很有可能是类似《神秘海域》或《战神》这种传世经典级别的3A游戏大作。



▲《古墓丽影 崛起》当年曾经被Xbox One平台独占，不过在商业层面上并没有带来太亮眼的表现，或许由The Initiative打造一个Xbox平台专属的“劳拉”才是正确的做法。

2.Undead Labs：如果大家有购入Xbox One而且购买了Xbox Game Pass服务，那可能已经体验过这家工作室最近推出的Xbox One独占作品《腐烂国度2》，这个作品所属的“《腐烂国度》系列”也是这家工作室的标志性产品。

作为一家小型工作室，Undead Labs的作品不以技术和画面取胜，无论是《腐烂国度》还是《腐烂国度2》都有着画面水平不高，而且早期版本BUG较多的问题，但是他们的确有办法把握住游戏的乐趣所在，所以系列的两款作品都有着相对其作品体量来说极为喜人的销量，也证明了他们在开发能力上的确有着过人之处。



▲《腐烂国度2》虽然问题多多，但就是好玩，尤其是多人联机的时候。

如今随着这家工作室成为了微软的第一方工作室，相信他们在开发和品控方面的表现应该都会有所改善，加上在被纳入为第一方工作室之前，Undead Labs就已经和微软签署了一份涉及多款游戏开发的协议，在未来的日子里，我们可以期待他们会为玩家们带来品质更高也更有趣的作品。或许某一天，我们还能够玩到他们推出的全价级别的3A大作？一个高规格而且有着精彩剧情演出的《腐烂国度》新作听起来是个很吸引人的遐想。



▲拥有充足的第一方资源支持后，《腐烂国度2》的续作或许可以把根据地建设系统变得更有自由度，例如让玩家亲手搭出这个桥梁堡垒，而不是只能占下现成的建筑。

3.Playground Games：关于这家工作室最令人惊讶的地方可能是——他们还不是微软第一方工作室？

是的，虽然已经为微软开发了三款“《极限竞速 地平线》系列”的作品，第四款也会在年内发售，但此前Playground Games和微软也只是处于合作关系，直到如今才真的成为了自己人，真可谓是守得云开见月明。

和其他微软的新第一方工作室比起来，Playground Games的特点就是全方位的强大，他们有开发3A级游戏的实力，对于开放世界也并不陌生，而且已经不止一次证明过自己的能力。



▲在《极限竞速 地平线》第一作诞生时，Playground Games就证明了自身的价值。

此前已经有传闻称因为狮头工作室解散而失去了开发者的“《神鬼寓言》系列”将会交给 Playground Games 来开发，在本次发布会上，菲尔·斯宾塞也明示了这家工作室正在进行一个新的开发项目，并指出了 Playground Games 作为开放世界游戏专家的特点，所以或许《神鬼寓言》的新作，真的是被交到了 Playground Games 手中去打造。而一旦他们能够成功让这个品牌复活，肯定就会摆脱作为“《极限竞速》系列”正篇的开发商 Turn 10 Studios 辅助者的定位，成为一家真正可以独当一面的王牌工作室。



▲被取消的《神鬼寓言 传奇》曾经塑造过美丽的本世代版阿尔比恩世界，或许Playground Games能够让其变得更加栩栩如生？

4.Ninja Theory：这是其中一家菲尔·斯宾塞在 2017 年时便提到过有打算收购的工作室，而在 2018 年的今天，这个设想终于成真。

虽然没有达到 Playground Games 那样的高度，但 Ninja Theory 是一家对于玩家们来说并不陌生的开发商。早在 Xbox 推出的年代，他们就为微软开发的这第一台主机制作了《功夫大乱斗》（Kung Fu Chaos）这款乱斗题材的派对游戏。而在 PS3 诞生后不久，Ninja Theory 则为这台主机推出了带有东方元素的动作游戏《天剑》，随后还开发了大胆改编《西游记》故事的《奴役》和动作天尊 Capcom 旗下的经典系列《鬼泣》的新作《鬼泣 DMC》，甚至协助开发过《迪士尼无限 漫威超级英雄》和《迪士尼无限 3.0》，可谓是在代工和原创方面都经验丰富。



▲虽然《鬼泣DMC》的但丁造型被各种吐槽，最后却某种程度上奠定了《鬼泣5》的人设风格。

当然，要说这家工作室最值得一提的作品，自然就是去年发售的“3A 级独立游戏”《地狱之刃 苏纽尔的献祭》，这款作品从品质和定位上都正好切合了近年游戏界所流行的“3I”游戏概念，指同时具备独立游戏精神和 3A 级素质的游戏作品。

《地狱之刃》的成功也给予了微软买下 Ninja Theory 的充分理由，这款首先登陆了 PS4 平台的作品也在今年 4 月出现在了 XOne 的卖场当中，简直可以被视为是 Ninja Theory 加入微软第一方的投名状。目前工作室的创意总监 Tameem Antoniades 也在采访中证实了他们愿意加入微软的第一方阵容，是因为他们能够继续保持创作自由，不是为了利润而是为了创造新的体验而去开发作品。所以 Ninja Theory 在第一方开发商的阵容当中充当的可能不是制作 3A 作品的主力军，而是负责为平台独占作品阵容增添新意和气质的艺术家。



▲Ninja Theory的新作《地狱之刃 苏纽尔的献祭》气质独特，并不完全符合主流游戏圈子的审美，却毫无疑问具备着独特的艺术感。

5.Compulsion Games：将这家工作室纳入到第一方阵容当中可能是微软做过最冒险的决定——他们暂时只有过一款上市的作品，那就是 2013 年推出的平台动作解谜游戏《对照物》（Contrast）。作品本身虽然有着亮点，但是也有着不少明显的缺点，最后只得到了中等偏下的媒体评价。

但是 Compulsion Games 目前正在开发的第二款作品的确有着非常不一样的潜质，那就是《少数幸运儿》。这款在 2015 年于微软的科隆展发布会上登场的作品，其实早在同年的 2 月就已经公开，并且迅速吸引了玩家们的注意力。《1984》式的荒诞极权社会，《生化奇兵》式的沉浸游戏体验，还有让人想起《神秘博士》的老式英伦风格混合着复古科幻元素，这款作品早早地就展现出了话题作品的潜力。

但虽然作品看着很有吸引力，其开发过程却非常漫长，《少数幸运儿》在 2016 年 7 月 26 日就在 Steam 上推出了抢先体验版，不久后也加入



▲独特的场景和人物风格是《少数幸运儿》最吸引人的地方。

了 XOne 平台上有类似功能的 Xbox Game Preview，让用户能够提前试玩正在开发中的早期版本。但是这个阶段已经持续到了今天，游戏才终于宣布要在 2018 年 8 月 10 日发售。比较令人欣慰的是，本作在 Steam 上得到了多半好评的评价，只要正式发售之后的品质不出现太大波动，应该能够取得比《对照物》更好的成绩。

只是《少数幸运儿》本质上是一款跨平台作品，所以也会登陆 PS4，因此严格来说 Compulsion Games 目前手上还暂时没有一款真正意义上的第一方作品，以他们会目前的效率，或许他们的下一作将会是属于下一个世代的作品？这或许又是微软在第一方工作室阵容里作出的规划。

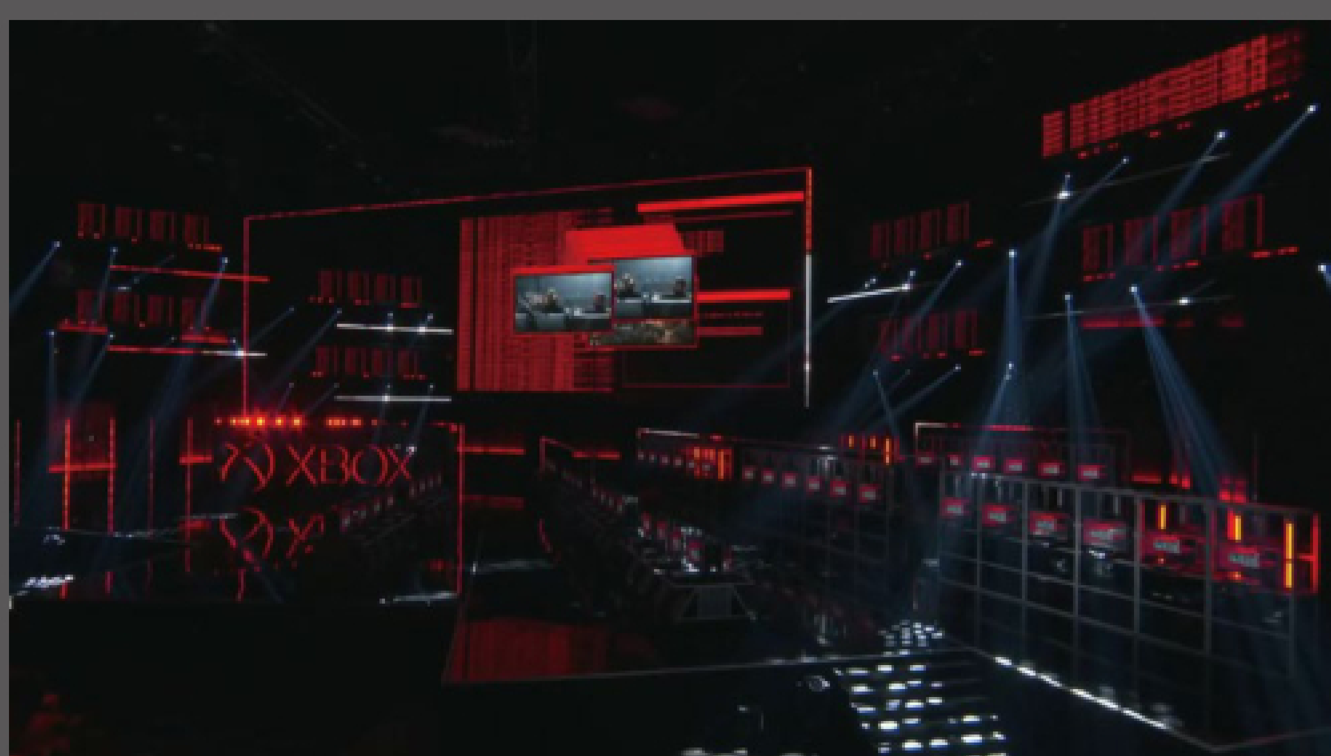
总结：虽然五个新加入的工作室加上微软本身原有的第一方开发商令其独占作品的开发阵容显得不再单薄，但从游戏开发所需要的时间和工作室整体实力的分布来看，这个利好消息与其说是在为这一世代最后的征战添一分力，倒不如说是在为后一个世代的新决战进行布局。如果微软真的能够维护好这些第一方工作室，不再让他们渐渐分崩离析，并且继续为这个阵容添砖加瓦，那么在本世代一直都是玩家们槽点的 Xbox 平台独占作品，或许在下一个世代就会是微软最大的卖点。



▲或许随着《少数幸运儿》的成功推出，Compulsion Games也能够证明自己有被微软纳入第一方工作室阵容的价值。（上图为本作推出Xbox Game Preview版时的宣传图，游戏实际上并未正式发售）

看点4：
全球首秀作品惊人数量背后的意味

在微软发布会上出现的 50 款游戏当中，有足足 15 款是全球首秀，其中不乏能够让人惊爆眼球的作品。被宫崎老贼虐上瘾的肯定喜欢《只狼》——从原名副标题沿用了“Shadows Die Twice”这个标语来看玩家这次要被虐得连影子都要落命两遍，可怕！动作游戏的爱好者也等到了《鬼泣 5》——虽然人物画风需要适应一下。喜欢角色扮演游戏的则有看着有点离经叛道的《辐射 76》和引爆全场的《赛博朋克 2077》——你要是晕第一人称好歹还有《王国之心 III》和《宵星传说 重制版》可以玩呢！真·不晕第一人称视角玩家可以试试主打跑酷和近战的《消逝的光芒 2》，日式动漫爱好者则可以关注一下《Jump 战队》，甚至还有《正当防卫 4》、《Session》、《全境封锁 2》这样能够满足不同玩家口味的作品现身。


▲作为压轴大作“骇入”微软发布会的《赛博朋克2077》可谓是秀爆全场。

但这个充沛的作品阵容也是不少观众事后挑剔微软的地方，毕竟这 15 款全球首秀作品里面，真正意义上的独占作品其实并不多，很多都是跨平台的作品，加上微软发布会召开的时间早于自己的主要竞争对手 SIE，难免会给人一种辛辛苦苦安排了大量游戏新作预告，却最终为他人做嫁衣的感觉。

真的是这样吗？

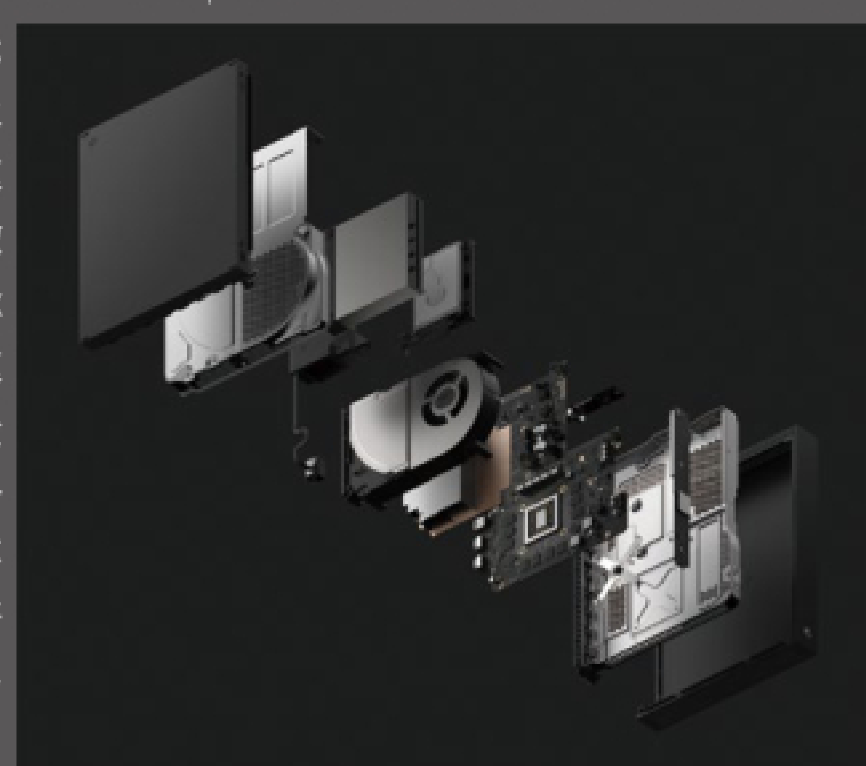
这里面起码有一个最浅薄但也最易懂的理由，就是第三方的游戏作品就实际运行效果来说，目前其实是在 XOne 平台这一边的表现占优——起码在增强版主机上，Xbox One X 运行的第三方游戏作品哪怕没有增强补丁，效果一般也要比 PS4 Pro 好，这是硬件上的差距带来的优势。所以微软起码在展示第三方作品上的努力，很大程度上还是会反哺回给自身的产品。



▲《尼尔 自动人形 成神》在预告片的开头就先强调对应XOne X强化。

当然，不是每一个用户都会购入增强版主机，所以这个卖点只能算是微软的目的之一，更重要的地方则甚至体现在游戏之外。

一个众所周知的事实是，本世代走到今天，Xbox One 作为一款产品虽然有着自身的闪光点，但总体而言在市场上是败给了对手 PS4，这是无法辩驳的。但是微软——或者应该说是 Xbox 部门并没有败给 SIE。这些最能够代表微软这家企业文化中“游戏”的那一部分的成员们，在开局不利的情况下，尽了他们所有的能力，来继续为这台主机的发展铺设道路。


▲强大的硬件配置其实已经让XOne X超越了一般意义上的本世代主机。

而当两台新主机销量相差还没有今天这么大，许多微软阵营的粉丝还沉浸在 XOne 绝地反击销量超越 PS4 这种带有理想化色彩的愿景中时，Xbox 部门则早已展现出了更为理性的态度：决胜下一世代。这一点在近两年的 E3 发布会上

显得越发明显，我们甚至可以把作为 Xbox One 增强型号的 Xbox One X 视为这种倾向的一个旁证，因为它比起步伐保守的同类产品 PS4 Pro，跨出了最大胆的一步：彻底更改了硬件的配置，从最根本上把近几个主机世代约定俗成的世代更替规则给打破了。

这种做法看似是微软自身的决策，但如果没有和第三方之间足够坚实的关系和过硬的条件支持，是很容易会让平台本身被孤立的，这一点可以从 PS4 Pro 推出的早期不少游戏缺乏增强补丁支持，以及任天堂多年来坚持硬件创意为先从而让第三方厂商难以跟进上看出来。这是微软在 Xbox One 公布和发售初期时学到的最惨痛的教训，第一方想要制定规则，不但要有市场的占有率和业界地位，还得有保证其他人愿意去遵从这个规则的手腕。

而今年几乎一窝蜂出现在微软发布会上的第三方作品，则从一个侧面证明了这几年 Xbox 部门真正的努力方向，是在和第三方厂商建立牢靠而紧密的合作关系，因为想要制造出今年微软发布会那样的盛况，不是撒几把钱吃几顿饭就能做成的。第三方不是傻瓜，他们的目标是在尽量多的平台上卖尽量多的游戏，扎堆倾向于某个第一方，原本并不是一个明智的做法。但微软就是做到了，大量的第三方把他们的产品全球首秀交给了微软，作品的阵容丰富多样，远远不只是传统的突突突。而且合作伙伴里也有很多日本开发商，哪怕 XOne 在日本地区的商业表现非常不理想，微软也仍然把这些本地的发行商 / 开发商们绑上了自己的战车，这与其说是在为本世代努力，还不如是再为下一个世代的争霸而进行谋划。

菲尔 · 斯宾塞的对于 Xbox 部门的这一番举动背后的野心也有所揭露，不过是体现在于发布会上提到下一世代主机——或者应该说是下一款 Xbox 主机（Next Xbox Console）正在开发当中。虽然从言语上来说他只是一句带过，并不是想要在今年 E3 上呈现什么具体的内容，但从语句的构成上来看，我们有理由猜测这可能不是一款传统意义上的次世代主机，说不定会是增强机型基础上创造出的新产品，所以斯宾塞才会号称“（这台主机）会再次制定主机游戏的新标准”。

目前已经有消息透露称这台主机的代号为“斯嘉丽”（Scarlett），预计 2020 年推出，而且有可能是一个有着多款不同型号的产品设备家族，不过因为消息来源并非是官方，各位读者们听听就好，具体的新主机情报，可能还得留待明年的 E3 微软发布会上才能见分晓。



▲《宵星传说 重制版》的登场让今年微软发布会的游戏阵容显得以往任何时候都要更多样化。

看点5：
XGP的进化或许是游戏服务的未来？

Xbox Game Pass（下文简称为 XGP）这项服务在 2017 年 6 月 1 日正式上线，公布时间则要往前推到同年的 2 月 28 日，鉴于其是 Xbox One 平台的专属增值服务，可能非 XOne 用户对其都不甚了解。它的服务内容其实非常简单，用户只需要每月花费 9.99 美元（港服是 79 港币），就可以免费游玩 XGP 服务游戏库里的 100 多款游戏作品，包括了微软的第一方作品和许多第三方厂商的作品，例如包括《战争机器 4》在内的所有“《战争机器》系列”作品、数款“《生化危机》系列”的作品和《古墓丽影 崛起》等等。只要玩家购买了这项服务，在其生效时间内，不会有玩游戏的数量限制和时长限制，甚至可以离线玩，但需要每 30 天连线一次来验证服务是否有续费。

XGP 游戏库里的作品会不断更新，部分作品会下架，但也有会有新的作品加入，目前虽然加入的第三方作品仍然是以老作品为主，但微软的第一方作品已经大部分都加入到了其中，而且新发售的第一方作品也会在发售当天就加入到 XGP 当中，意味着我们只需要 79 港币，就可以在此前第一时间玩到《腐烂国度 2》和《盗贼之海》，随后还有《除暴战警 3》和今年发布会上公布的《极限竞速 地平线 4》，以及更多即将到来的独占作品。

但是作为完全以游戏为主题的 E3 2018 微软发布会上惟一被专门提及的服务内容，XGP 的潜力可能尚未完全被玩家所了解。这不是一项单纯的服务，本质上更像是对传统游戏购买方式的革命，一旦其能够成型，我们将不会再单独购买某一款游戏作品，而是直接付费使用“游戏服务”这一功能，并随时可以享受目前市面上能够玩到的所有游戏产品。

当然，这是一条很漫长的道路，但是在今年的发布会上，XGP 又作出了两个非常具备进步性的举动。

一个看似比较不起眼，就是把发售首日即进入 XGP 服务的阵容，从第一方作品扩展到了第三方作品上。目前宣布会采用这一形式发售的作品只有四款，分别是《Ashen》、《战锤 灭世鼠疫 II》、《地狱派对》（Afterparty）和《凤凰点》（Phoenix Point），都不是一线的大作，但作为把 XGP 推动为全新游戏订阅服务的重要一步，这四款作品的加入其实正代表着这项服务在这个方向所作出的努力。



▲随着新游戏的加入，XGP这项服务也正变得越来越超值，上图为今年6月加入XGP游戏库中的作品。



▲四款第三方作品的加入让XGP作为游戏订阅服务的卖点得到了进一步的强化。

的下载一个来试试看，就算发现自己确实玩不动，花费的时间成本兑换成相应的 XGP 月费价值，可能还不到一块钱。而一旦玩家发现自己真的能够投入进去，这三款游戏就直接多了一个全新的活跃用户。

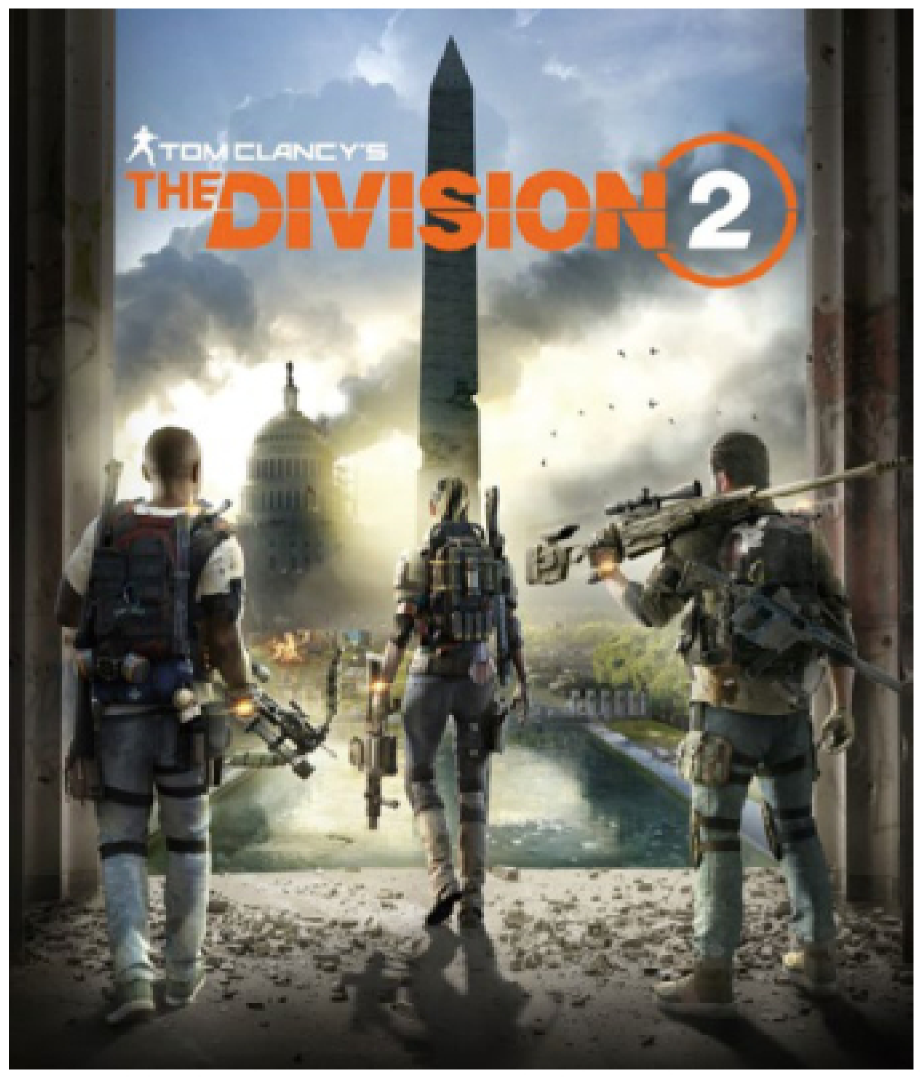
按照这个观点，别的厂商先不说，只要《全境封锁》“试点”成功，旗下服务型游戏并不少的育碧就有可能会加大对 XGP 的支持力度，因为他们可以靠这个服务收获大量的新玩家从而促进社群发展。想想如果只要每月 79 港币你就能随时加入《彩虹六号》和《荣耀战魂》的庞大玩家社群是一件多么美妙的事情，这两者在 Steam 国区上的新手包分别各要 68 元人民币，和 XGP 月费相差无几，而加入 XGP 则可以额外玩另外 100 多款游戏，听起来这项服务是不是就显得特别诱人？

或许 XGP 走到这一步还需要不少的时间，但起码目前从发布会上展现出的服务发展趋势来看，它的前景的确是非常美好。

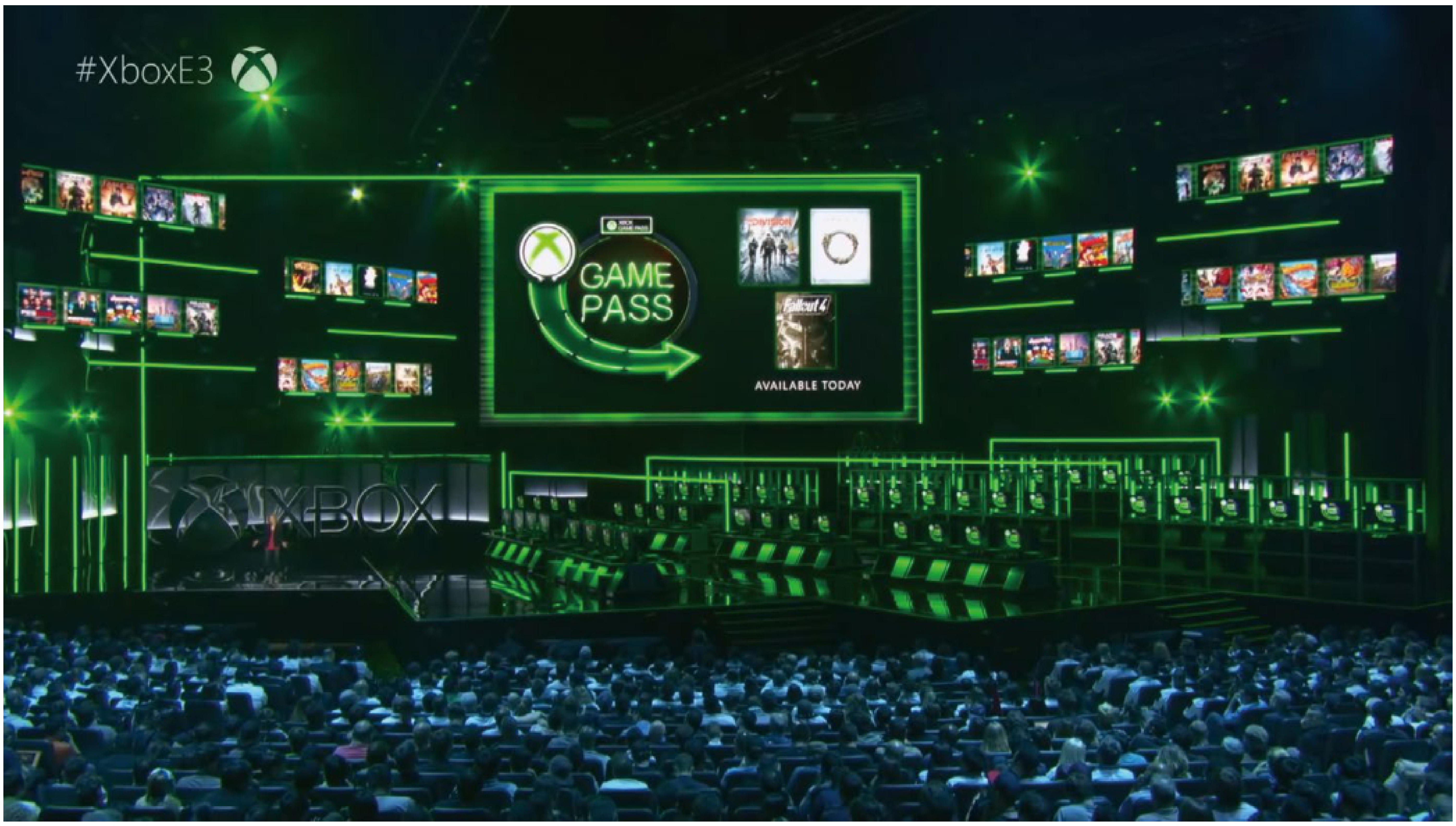
而另一个举动则指明了 XGP 服务能够在 3A 级作品当中寻找到的潜在盟友，有三款作品宣布在发布会当天就新加入到 XGP 服务当中，而且在名字公布之后立刻就让现场不少观众倒吸了一口冷气，那就是《全境封锁》、《上古卷轴在线》和《辐射 4》。老实说，三款作品其实都比较老了，所以笔者相信让观众惊讶的不是作品本身，而是其展现出的可能性——当持续型更新的游戏和能够支持 MOD 新增内容的游戏也被加入到 XGP 当中，我们会发现原本作为尝试这一类游戏的门槛：购买游戏本体的费用，也被 XGP 的月费给取代掉了，而前者花了钱虽然永久拥有，但只能用来玩一款游戏，而后者虽然每月都要花钱，但却可以玩包括这款作品在内的 100 多款游戏，从经济角度来说明显是更有吸引力的。

而且对于已经有了 XGP 的玩家来说，这三款作品也有着不错的吸引力。它们都是需要投入大量时间来去玩才能够值回票价的作品，单独购买时，很多玩家可能会担忧自己没有这个游戏时间玩回本，但现在他们可以毫无压力





▲想想如果《全境封锁2》发售时能够直接登录XGP，无缝接纳之前《全境封锁》在XGP中开发的新用户，岂不美哉？（有点想当然，大家不用太当真）



▲这三款作品加入XGP的意义并不在于作品本身，而是对于XGP能够为他们吸纳新用户这一能力的肯定。

“贝受期待”然而有太多的等待



Bethesda 近 3 年的发布会，风格变化莫测，似乎完全是视自家工作的进度看菜下饭，2015 年公布之后年底就卖的《辐射 4》就先不提了，2016 年的时候以近期内容为主，大部分作品都可以在年内玩到，但也画了一些比较近的饼，例如《掠食》（2017 年发售）和 VR 版的《辐射 4》，当然还有发售日比较遥远的《雷神之锤 冠军》，但那是纯 PC 游戏，我们就不多提了。而2017 年的发布会则超级实在，基本上没有饼，展出的游戏几乎都是下半年的作品，例如《冤罪杀机 界外魔之死》、《邪恶深处 2》和《德军总部 2 新巨人》。但或许是这两届发布会耗尽了手里的“低费牌”（笑），今年的 Bethesda 终于开始和其他发行商一起“同流合污”，各种超级大饼在发布会现场一通乱砸，别说定下发售日了，连机种都没定的游戏也先晒了再说，让人忍不住嘀咕是不是接下来几年 B 社的发布会上我们啥都不用看了，就指望着这么几个游戏的发售日啥时候公布？

嘛，抱怨归抱怨，有饼吃总比以前两年各种瞎猜要好，而且这次发布会上倒也不是真的都是饼，还是有能够在年内玩到的作品，而且是很有争议的那种。那么到底是快吃到嘴里的饼比较好还是看来连面团都没有搓的饼比较香？让我们来仔细谈一谈吧。

创造是主题，画饼是本质

和前三年的 Bethesda 发布会一样，作为公司的全球高级副总裁，Pete Hines 率先上台和到场的媒体以及玩家们打了声招呼，并且揭示了本次 Bethesda 的E3 发布会主题：创造（Creat）。

听起来第一时间让人想到的不是游戏本身，反倒是 Bethesda 旗下作品里最广为人知的玩家自创元素：MOD。不过他其实更想要强调的是 Bethesda 的创作者和玩家们都是“创造”的一部分，他们负责创造游戏的世界，而玩家们则是在其中“创造”属于自己的故事和传奇。

那么在 2017 年下半年连发式地推出了几款自家的作品后，今年 Bethesda 会不会也来这么一招？事实证明，做游戏还是得花点时间的，所以今年 B 社并没有带来太多能够立刻玩上的大作，反而公布了几个非常重磅但是近期可能根本玩不上的作品，下面我们就来数一数：

▼《辐射4》敌人眼中的玩家，这就是我们创造的传奇！



1.上古卷轴VI？上古卷轴VI！上古卷轴666！！！



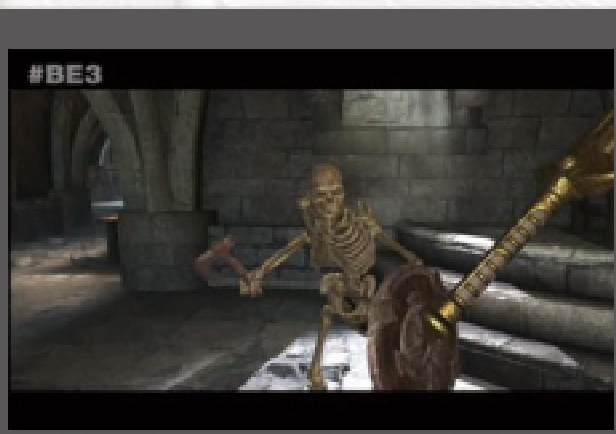
是的，笔者并没有手抖把游戏名字或数字序号复制了两次，而是重要的事情得说三遍——重要到《老滚 6》这种程度其实笔者想说六遍，就怕被骂是在凑字数（笑）。没错，大家心心念念多年，然后被一个又一个《上古卷轴 V 天际》的移植版和什么“特别版”欺骗了无数次感情后，终于等到了《上古卷轴VI》的公布。不过这个原本令人无比兴奋的消息，后面需要跟着一个大大的“但是”。

但是，没有公布发售日——不出奇是吧？但是，没有公布机种！还不够出奇？但是，应该不是本世代游戏！

这就是《老滚 6》公布后最令人绝望的地方，我们不但不知道什么时候可以玩到，而且很有可能本世代根本玩不到。这就等



▲这应该是接下来几年里《老滚》玩家们的状态。



▲目前看来我们可以先玩玩移动端上的《上古卷轴 利刃》解解渴?

于一公布就告诉你起码要等个两年以上，敢这么明目张胆远远钓玩家胃口的，也就是《上古卷轴》这个级别的牌子才能干得出来了。所以虽然我们知道的确有《老滚 6》存在，但除了有个准信之外，我们并没有什么可以一说的。

按照系列惯例，这款作品应该有个副标题，用于表示故事的发生地点或是对应的事件，但是现在甚至连这个都没有，乐观点看只是没到说的时候，悲观点看，可能根本都还没定下来，所以关于本作那短短的预告片可以汇聚成一句话 :《老滚 6》正在做了，咕咕!

或许是为了保证粉丝们不会大规模寄刀片“催更”，所以在发布会上除了《上古卷轴 VI》，Bethesda 还为我们准备了两个理论上比较近的饼，那就是——

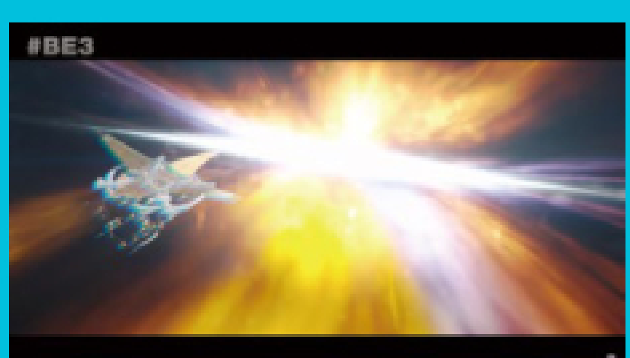
2.Starfield



一款起码已经被传言了多年的作品，终于在本次 Bethesda 的 E3 发布会上——公布了一个 LOGO！好吧，除了 LOGO 其实还有一段短暂的概念影像，展示了一个星球被恒星缓缓照亮的过程，以及一个悬浮在星球外太空中的卫星或是空间站，最后一个疑似是虫洞的空间裂缝突然开启，把卫星吸入到了其中。

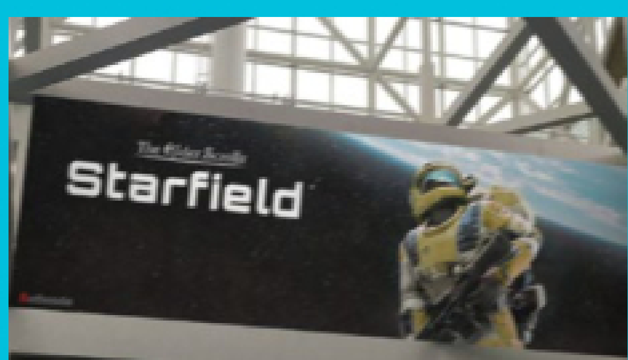
老实说，这么一点信息很难让人判断出游戏的实际面貌，不过在发布会上和发布会后，作为本作开发组的领导者，Todd Howard 透露了一点点关于这款作品的消息。

首先，这是 Bethesda 游戏工作室在做了整整 25 年的“《上古卷轴》系列”并从《辐射 3》开始接手这个经典系列后，第一次推出他们原创的游戏品牌，考虑到粉丝们对他们一贯的高要求，这也是为什么他们选择用如此长的时间来进行预开发，并最终在今年进入到了正式开发阶段。



▲在这段短预告里的配乐其实有点让人想起《2001太空漫游》。

然后，正如名字给人的感觉一样，《Starfield》是一款史诗般的科幻游戏，它的内容走的是 Bethesda 游戏工作室最擅长的路线 : 单人游戏 (Single Player)。



▲《Starfield》公布之前关于它的传言不断，还有粉丝伪造出了这是一款《上古卷轴》新作的宣传图片。

最后，和《上古卷轴 VI》类似，这是一款为下一个世代而打造的作品，不过它的推出时间会早于《上古卷轴 VI》，所以我们会先玩上这款全新的作品，然后再去《老滚 6》里感受奈恩星球上某一片土地的风光和故事。

为什么要这样安排? 为什么不能让我们先玩《老滚 6》?

Todd Howard 肯定不会回答这方面的问题，但我们可以做出一个很简单的推测 : 无论是今年的《辐射 76》还是不知道是 2020 年或是 2021 年才可以推出的《Starfield》，身上都具有某种不确定性，前者是对“《辐射》系列”风格的颠覆，把游戏做成了多人联机生存向的作品，后者则是完全没有经过市场验证的新品牌，而如果——只是如果——两者都因为某种原因失败了，那么《上古卷轴VI》就是用来让 Bethesda 游戏工作室重新赢得玩家欢心的保险手段。

目前他们手中的品牌只有《上古卷轴》和《辐射》有这种起死回生的能力，但既然之前已经推出了《辐射 76》，那么无论成败这个品牌都需要一个新的开发周期来要适应玩家的口味变化或者检讨改革的方向，所以只能够让剩下的《上古卷轴》救场。



▲何以定军心，肯定是要《上古卷轴Ⅴ 旷野之息》啦!（图片出自《上古卷轴Ⅴ 天际》的NS版）

从这个方向来推断，已经被《辐射 76》吓了一跳的传统 B 社玩家应该可以对《上古卷轴 VI》的发展方向感到放心，因为这个系列已经有《上古卷轴在线》这样的多人游戏，所以用系列正统作序号冠名的《上古卷轴 VI》，几乎一定会是一款传统的单机角色扮演游戏，游戏体验有保障。

但是问题来了，无论是《Starfield》还是《上古卷轴 VI》听起来离我们都还非常远，那么在体验完《辐射 76》之后，2019 年我们要玩什么?

下面两块饼——嗯哼，是两款新作可能就是 Bethesda 给出的答案。

3.毁灭战士 永恒



在 2016 年上市的“《毁灭战士》系列”重启之作《毁灭战士》大受好评，在把某些要素改为更符合现代玩家习惯的同时保留了游戏中那源自 1990 年代 FPS 的内核，充分展现了这一类作品的魅力。在时间距离本作发售已经两年多后的今天，《毁灭战士 永恒》作为新作出现在 Bethesda 的 E3 发布会大舞台上，可谓是再正常不过的事情了。

但是虽然游戏的确是出现了，完成度却可能比我们想象中要低一些——又或者他们打算把精彩的东西留给回头这款作品会现身的雷神嘉年华 (QuakeCon)，所以最后只把一个影像预告片和一个标题留给了今年的发布会。发售日? 登陆平台? 统统没有提，但从合理的角度来推断，明年推出，登陆目前主流的三个主机平台（NS、PS4 和 XOne）应该是靠谱的。



▲双筒大喷子正面怼恶魔，要的就是这个赶脚!

目前来说，本作身上最大的谜团可能是从影像中呈现出的场景来看，地狱已经不止是在火星上被人类用于充当摄取能源的对象，而是直接降临到了地球上——随后上台演讲的创意总监 Hugo Martin 也证实了这一点，那么这款作品是否会延续之前相对流程相对线性，但是有着复数路线和开放探索区域的关卡设计方式，还是真的如同部分玩家猜测的那样，进一步把游戏的场景做得更开放，更类似于一个沙箱游戏? 两个月后的雷神嘉年华上，一切说不定都会被揭晓。

而对于那些并不特别享受在这款作品当中屠戮种种重口味恶魔敌人的玩家来说，他们会有另外一个选择，那就是——

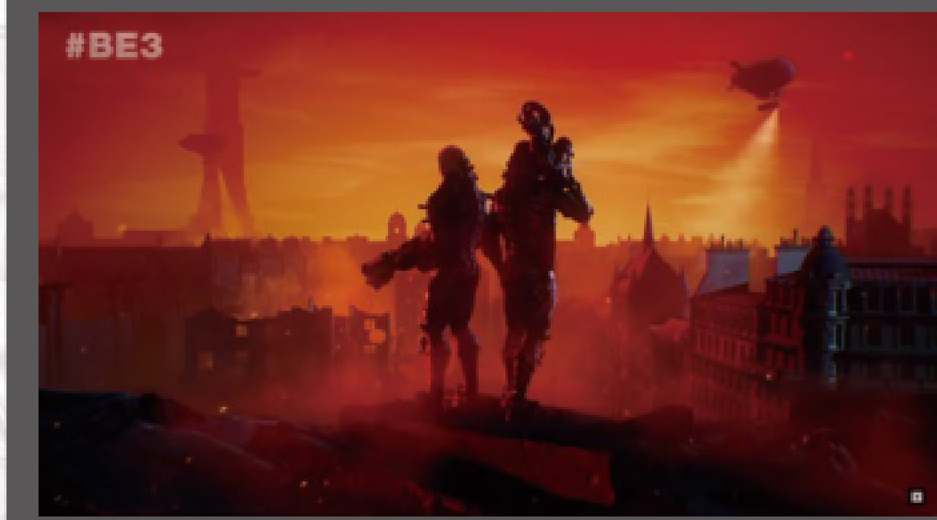


▲2018年的雷神嘉年华举办时间已经定在了8月9日-12日，《毁灭战士 永恒》的更多新情报很快就会和大家见面。

4.德军总部 新血统



这部作品的名字很可能会让玩家想起“《德军总部》系列”被交到 MachineGames 手中后推出的第二款作品《德军总部 旧血统》，事实上两者也的确非常类似，《旧血统》讲述的是《德军总部 新秩序》



▲从预告影像中来看，两姐妹都将穿上动力装甲进行战斗。

中剧情的十几年前发生的故事，而《新血统》则是讲述《德军总部 II 新巨人》中剧情的19年后，主角B·J的一对孪生女儿杰茜（Jess）和索芙（Soph）在被纳粹占领的巴黎中寻找她们失踪的父亲的经历。

这款作品可能会让一直钟情于这个系列的玩家获得一些新体验，根据本作官方预告上的描述，这会是一款能够进行双人合作的作品——考虑到主角是姐妹俩，这个设定不无道理，而且从预告中看来杰茜和索芙各有所长，一个更擅长近身搏斗，一个有着更好的枪法，所以战斗中可以取长补短互相配合。

这是目前理论上画饼作品中离我们最近的一款作品，在发布会上已经公布了会是在2019年推出，如果作品的体量也是和《旧血统》相当，那么我们可能很快就可以玩到。

但令人疑惑的是，预告片里竟然没有提及机种，但登陆PS4和XOne甚至还有NS应该是最合理的推断，明年虽然可能有下世代的消息，但立刻推出新主机也太夸张了点。



▲我们或许可以看到《德军总部》世界观里被纳粹占领的巴黎是如何进行起义的。

5.狂怒2



如果大家觉得连《德军总部 新血统》都等不及，那么之前惨被沃尔玛泄露名称，搞得最后不得不在E3前直接公布的《狂怒 2》应该是离我们最近最近的饼了。

这款主视角射击游戏的前作已经是上个世代的作品，但是靠着开发商id Software那惊人的引擎功力，创造出了当时最令人惊艳的游戏画面。多年后的今天，《狂怒 2》才终于诞生，此时游戏主机已经进入到了下一个世代，如果光靠上一作的套路和id Tech 6引擎强大的画面表现力，能不能征服玩家？可能可以，但难免和同样是走古典射击游戏风格的《毁灭战士》显得有点雷同，所以这个系列必须走出自己的一条路。

所以我们看到了一个如同《疯狂麦克斯》般的《狂怒 2》，它拥有的不再只是风格古典的射击部分，还有狂野的开放世界体验，和造型设计更为大胆的敌人。

更重要的是，这是一款合作开发的作品，id Software只负责他们熟悉的射击部分，而开放世界部分则交给了以“《正当防卫》系列”闻名的Avalanche Studios，连开发游戏所用的引擎都改成了他们的Apex game engine，以更好适应本作的FPS+开放世界的设定。



▲从敌人风格到游戏风格，其实《狂怒2》都很不《狂怒》，完全走的是一条新路线。

但要说发布会上本作给人最深刻的印象，反而是在制作人上面。来自id Software的工作室总监Tim Willits和来自Avalanche Studios的游戏监制Magnus Nedfors一同上台向大家介绍《狂怒 2》。结果两人不但身高和穿着都千差万别，台风也是一个天一个地。最搞笑的是两人看着貌合神离，从里到外都不怎么对付的样子，让人禁不住担心他们俩会不会在台上打起来。

这样子的组合一起携手开发一款风格混杂的《狂怒 2》，到底能不能成？

2019年的春季本作发售时，一切就会见分晓了。



▲两位制作人之间的身高差还是挺萌的。

《辐射76》这游戏到底买不买？





▲只是靠着这么一个《辐射》风格的画面，就足以让粉丝们痴等多时。

对于系列死忠玩家来说，《辐射76》的出现显得有点伤人感情，不是因为它本身颠覆了系列一贯以来的游戏方式，而是它的公布方式非常不地道，让玩家们在直播间前苦候十多小时，然后最终公布了一个只有标题和避难所内部画面的先导预告片，一点儿都没有提及游戏的系统变革，相关的情报还是被游戏媒体记者给提前爆料的。

这个做法有点危险，因为从发布会上的演示和目前一步步透露出的情报来看，玩家们很可能没办法在《辐射76》里找到以往《辐射》作品应有的感觉。游戏里没有一般意义上的NPC，只有怪物和玩家，虽然据说会有一些电脑设备能够给玩家们发任务，而且玩家也可以用设施做出各种机器人，但肯定没办法获得和以往作品等同的故事体验。在这种情况下，一开始宣传时不把话说清楚，是很容易会让玩家产生期待落差的。

或许是深感到这一点，所以Bethesda某种程度上进行了亡羊补牢，先是在微软发布会上公布了一段有更多具体游戏内容的预告片，然后在自家的发布会上，给《辐射76》安排了接近30分钟的时间来进行详细的展示，以保证游戏中方方面面的新内容都可以被展示给玩家们看。具体的情报我们已经在本作的前线报道里说得差不多了，这里只谈谈关于游戏系统上变化带来的一些问题和可能的发展方向。

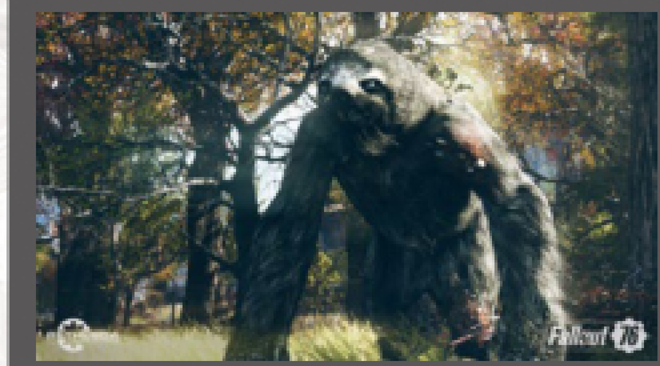


▲废土版“F4”！（无误）

1.这是《辐射》版的“大逃杀”？

从目前来看，不是。

它本质上仍然是个强调探索、生存和建设的游戏，不然本作那比《辐射4》还要大4倍的地图用来玩“大逃杀”那也太大了，100个玩家丢进去都泛不起半点浪花，碰上个伏地魔岂不是要打一周以上的时间才能分胜负？



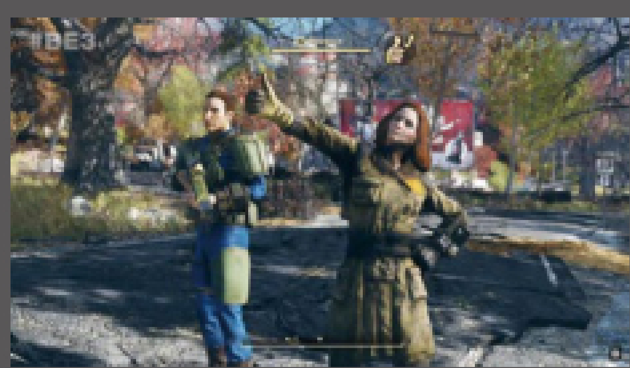
▲上图的“闪电”同学表示一次大逃杀打一周不是很正常么？我们树懒都是这么玩游戏的！（大误）

和《辐射 76》最相似的作品应该是《方舟 生存进化》和《锈蚀》这一类以玩家团体合作求生，并且有着对抗要素的作品。而且形式上可能比这两者都还要更友善一些，因为后面这两款作品采用的是服务器形式，玩家下线了自己建设的家园还是存在于网上，很容易会被各种抄家打劫。《辐射 76》则是似乎让玩家能够带着自己的进度参与到某一个游戏局当中，连根据地也是可以变成便携形态带着走的，而且也允许玩家一个人单独进行游戏，所以它虽然是革新没错，但没有革到自身特点都完全丢掉的地步。

而在游戏体验上，Todd Howard 也在发布会中提到过，比起一般网络上流行的“硬核”生存游戏，《辐射 76》更不如说是“软核”生存游戏，这意味着玩家可能不会面临太过严酷的游戏环境。

例如他提到死亡并不会让玩家损失进度，也不会让他们失去自己的角色，这在一般的生存主题作品当中的确是不多见，因为那些作品更想要引起玩家之间的对抗并产生人与人之间的勾心斗角，在某些此类作品里我国玩家流行起的“红衫军”势力就是这种严酷环境下抱团取暖后的产物。

而《辐射 76》显然无意让玩家们相互倾轧到如此的地步，它的核心乐趣应该仍然是我们过往所钟情的那一套捡垃圾和探索新地点的玩法。



▲4倍大的地图意味着4倍的垃圾，赞！

2.《辐射76》能当正统《辐射》续作玩不?

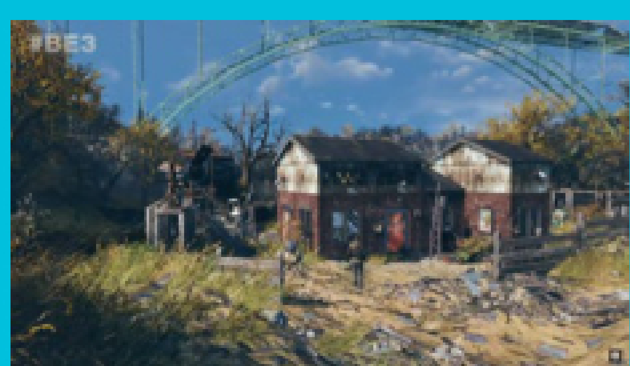
从目前来看，能。

但是不要指望你可以获得和《辐射 4》甚至是《辐射 新维加斯》般的体验，游戏的故事时间选在核战爆发之后的第 25 年，并且把重建美国作为游戏主题是有原因的。

一切我们日后在《辐射》世界废土上遭遇到的新人类文明，严格意义上来说都是在《辐射 76》的故事时间段里诞生的，你扮演的避难所居民就是人类文明洒向核战后废土上的第一批种子。所以你很可能不会遇到任何能够正常沟通的生物，西弗尼吉亚州的大地上充满了被废弃但尚未被时间完全侵蚀的旧时代建筑，和许许多多在辐射环境中变异产生的怪物。

你需要在这种严酷的环境当中存活下来，建立新的居所，并且繁衍生息，创造出日后废土上那落后中带着先进，野蛮中带着文明的全新社会。

而且这次你可以和朋友们一起玩，这是“《辐射》系列”一贯以来的缺陷——起码在笔者看来是这样。你可以碰到许许多多独特的风光，你可以探索许许多多未知的区域，但除了一个有着某种程度上的 AI 和几句设计好的台词的同伴，你不能和任何人并肩作战，哪怕你身



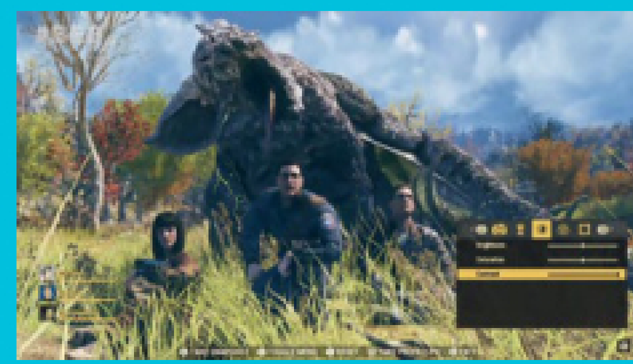
▲Home Sweet Home!

边有不止一个朋友横穿过首都废土，到访过新维加斯，甚至决定过联邦的未来，但你们从来没有在废土上相遇过，哪怕仅仅是擦身而过。

《辐射 76》给了我们这样的机会，Todd Howard 甚至强调过，一个服务器里最多就只有十几位玩家，你也可以拉上自己的朋友来玩。甚至游戏有可能会类似《横行霸道 OL》那样，允许玩家选择自己所在服务器的开放程度，以阻挡陌生人加入，仅仅和自己的好友一同冒险。

所以《辐射 76》能够某种程度上提供给我们类似“《辐射》系列”续作的体验——毕竟它其实就是基于《辐射 4》的架构改造过来的作品。你还是可以捡垃圾，建设据点现在比以往更自由，还能够穿着动力装甲拿着胖子发射器到处炸怪物，而且这些都可以跟朋友们一起去干。你损失的则是在之前作品里用作这些行为之间调剂的游戏支线故事——从描述看来本作可能还是有主线任务的——以及性格各异的 NPC 同伴。

总体而言有得有失，乐观点想，如果《辐射 76》被证明是可行的，或许下一个《辐射》会是这款作品和传统《辐射》的综合体，到时候既有故事又有联机合作，岂不美哉？



▲蛐蛐阿蝠也敢挑战三个破烂王！被教做人——做怪了吧！

3.那看来《辐射76》还是值得一玩?

从目前看来，是值得的。

但我们也必须坦言的确有一些问题会存在——注意，不是什么我没朋友能够一起玩之类的，那是你的问题而不是游戏问题，醒醒吧！



▲其实可以加个群找几个《辐射》同好在《辐射76》里搞基嘛，不一定非得是现实朋友啊。

首先，是 Bethesda 游戏工作室做的游戏都会存在的客观问题：有 BUG——或者应该说是有数不胜数的 BUG，数量繁多的程度和恶性的程度都比同样以 BUG 闻名的育碧要高。这问题放在单机上嘛，一般忍忍就过去了，真的不行有时候读个档也没什么，但出现在联机游戏里有时候就很气人了，因为有可能问题是出在服务器上，而且这游戏是需要全程在线的，你拔线就没法玩啦，也没读档这个说法。

而且《辐射 76》有《辐射 4》地图四倍那么大，垃圾也变多了四倍，这场景元素一多，就更容易出问题，BUG 不敢说也多了四倍，但估计是不能比《辐射 4》少。但这个我们没法估算，搞不好 Bethesda 游戏工作室这两年技术突飞猛进呢？毕竟《辐射 4》是他们第一次用升级版的 Creation Engine 做的，这次做《辐射 76》应该攒了不少经验值，只是做



▲狗肉好方！（图片来自《辐射4》）

网络游戏可能会犯些新错误，此消彼长，说不定 BUG 只是和《辐射 4》一样多？那也能玩啦！（真不是黑，你们干嘛都拿死鱼眼瞪着我呢！）

然后，另一个问题就比较尴尬了，那就是服务器。虽然 Bethesda 不种土豆，服务器也没有 EA 的那么臭名昭彰，但他们的在线游戏对于国内玩家来说有个比较大的问题——锁 IP。起码笔者之前在用 Xbox One 版《辐射 4》试图玩官方 MOD 的时候就发现了这个问题，没有科学上网手段的话，我们是没法正常登陆 Bethesda 账号的，这就给玩本作设置了一道门槛——虽然并没有多么不可跨越，但困难肯定是有的。

最后，在线游戏锁 IP 可能会引申出另外一个问题。就笔者所知，《上古卷轴在线》是没有中文版的，可能是因为游戏没有登陆中文语言地区，所以根本就没有做这方面的工作，而如果《辐射 76》最终选择同样的策略，那么本作可能就没法像《辐射 4》一样有中文版了，这无形中又成为了另一道门槛。

所以虽然笔者仍然觉得《辐射 76》还是值得真正爱这个系列的玩家去尝试，但也必须提醒大家，我们有可能连玩上这个游戏都要费一番周折，并最终被消磨掉本来就因为作品革新而所剩不多的热情以及耐心。如果各位读者心中也有这样的担忧，那还是请先观望一下再出手吧。



▲虽然没有中文也能够玩，但“《辐射》系列”连系统部分都有不少文字量，对于不擅长外语的玩家来说的确不太友好。（图片来自《辐射4》）

不出所料的“精彩育告”



文 稀饭 美编 雷普利

要说 E3 剧透的最大“受害者”，刚刚经历过收购风波的育碧算是当仁不让，因为在 E3 准备召开的时候，作为自家主打品牌“《刺客信条》系列”的新作《刺客信条 奥德赛》就率先被法国媒体透露，让育碧不得不赶紧跟进，第二天就正式公布了游戏——虽然这里面说不定是个沟通好的宣传套路，但起码明面上看育碧的发布会平白无故少了一个最大惊喜。

而当发布会正式开始之后，我们才发现这可能原本就是发布会上惟一的惊喜，而在《奥德赛》被提前揭露之后，这场发布会从原本的充满期待，变成了充满炫目新预告的观赏大会。不过，惊喜当然还是有的，而且有的还很不错，只是其来源方向并不是我们预想中的那些，所以这场发布会也因此显得有点独树一帜。接下来，我们就来谈谈实际上有什么内容是值得一看的。

趣事：阿育的一点小调皮

今年在线看各大厂商的发布会直播，大家可能都会发现，并不是每一家厂商会有直播前的暖场或是倒数，而育碧是其中一个有倒数的厂商，但这个倒数里面竟然玩了点小心机。他们把来自于自家数款游戏里的种种音效剪接成了一个长长的背景音乐，一边倒数一边播。对于充满期待的粉丝来说，这个背景音乐似乎充满了暗示，一会儿是《分裂细胞》里山姆·费舍尔启动夜视仪时的声效，一会儿又是提到《看门狗》中 CTOS 系统的新闻播报，甚至有《碧海黑帆》里的海浪波涛声夹杂着水手们的船歌响起，内容庞杂散乱，偏偏又充满情怀，简直让人浮想联翩。

然而最后证明了这只是在卖情怀，现场既没有《分裂细胞》新作，也没有《看门狗》的续作，《碧海黑帆》倒是有，但是短期内是玩不上啦。阿育你这调动玩家情绪的手段有点小心机啊。

当然了，这只是一个无关紧要的小插曲，关于本次育碧发布会的精华，自然都还是在发布会的展示上。



■这个看似并没有什么值得关注重点的倒数镜头却靠着背景音乐刷了一波期待值。

看点1：《刺客信条》回归年货？

《刺客信条 奥德赛》作为本次发布会的重头戏和压轴作品，量大料足，又是剧情预告又是实机演示，对于游戏本身有什么卖点和特色，其实大家应该都很清楚了，但是在演示结束之前，还是有一个悬念尚未揭开：这是一款年货吗？

《刺客信条 起源》是系列当中近年第一款没有走年货路线的作品，发售日距离上一款系列作品《刺客信条 枭雄》之间相隔了大约两年时间，直接产生的结果就是让《起源》得以重新思考整个系列的方向，从而在系统上产生了革命性的进化，它与其说是一款动作冒险游戏，还不如说是一款动作角色扮演游戏。粉丝们显然对这个变化是感到满意的，但也很怕育碧稍微变革一下就懈怠了，重新开始了一年换一个历史主题的罐头式生产流程。

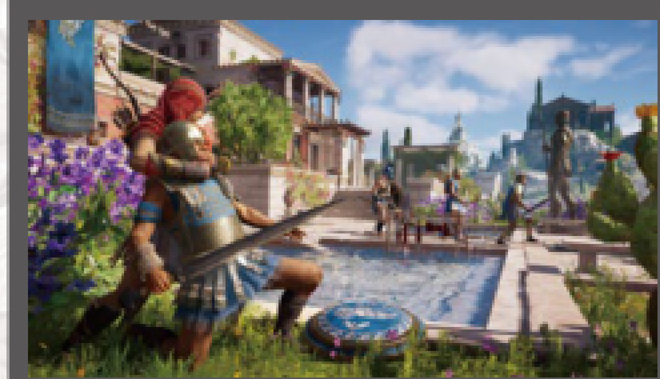
某种程度上，大家的担忧是对的，作为《刺客信条 起源》的续作，《刺客信条 奥德赛》选择公布的时间段就很令人不安，这个系列近几年来一般没有超过一年的宣传期，如果选择在 E3 公布，那很可能就是在年底卖。结果事实也的确是这样，《刺客信条 奥德赛》宣布在今年 10 月 5 日就发售，满打满算，和《起源》相隔都不到一年（后者是 2017 年 10 月 27 日上市），而且《奥德赛》无论是在系统上还是玩法上，都像是一个《起源》的加强版。

阿育你挺过维旺迪的收购之后，果然是飘了么？


■阿育你忘了自己才刚刚打赢了一场艰难的战斗么？

事情可能没有看起来那么糟糕。

首先，从系统本身的架构来看，我们的确没有必要逼着《刺客信条 奥德赛》非得等到 2019 年才发售，它不是一个只是把《起源》换换皮的游戏，大致游戏形式的相似并不能掩盖它的精致，例如场景当中大量的希腊元素，角色战斗动作里加入了更多充满战士风格的招式，甚至还有更多尚未被我们所挖掘出的新内容。它已经有属于自身的新特色，甚至主角都不是一个纯粹的刺客，而是一位出身斯巴达的佣兵战士，我们可以吐槽游戏在某些地方和《起源》类似，例如还是可以使用真·鹰眼来观察敌人配置，但直接说它是个罐头化流程的产物，有点武断了。


▲如此美轮美奂的古希腊风光，肯定也是花了心思去打造的。

然后，按照之前《刺客信条III》和《刺客信条IV 黑旗》的系统架构相似度来看，这其实就是育碧一贯的开发策略带来的产物，他们一般会把一套新系统同时用在两款“《刺客信条》系列”作品身上，分别套用不同的历史背景，然后前后脚发售，只不过在《起源》之前，这种策略往往会出现一个问题，那就是背靠背的作品当中，前一作因为开发时间上的天然限制，往往会出现系统安排、故事创作甚至是质量监控上的问题，而时间相对充裕而且有着前作提供经验的后一款作品则往往是成熟的优秀作品。对比一下《刺客信条III》的劣评和《刺客信条IV 黑旗》的好评，还有《刺客信条 大革命》的种种问题和《刺客信条 枭雄》得到的普遍好评，这个规律就表现得非常明显。

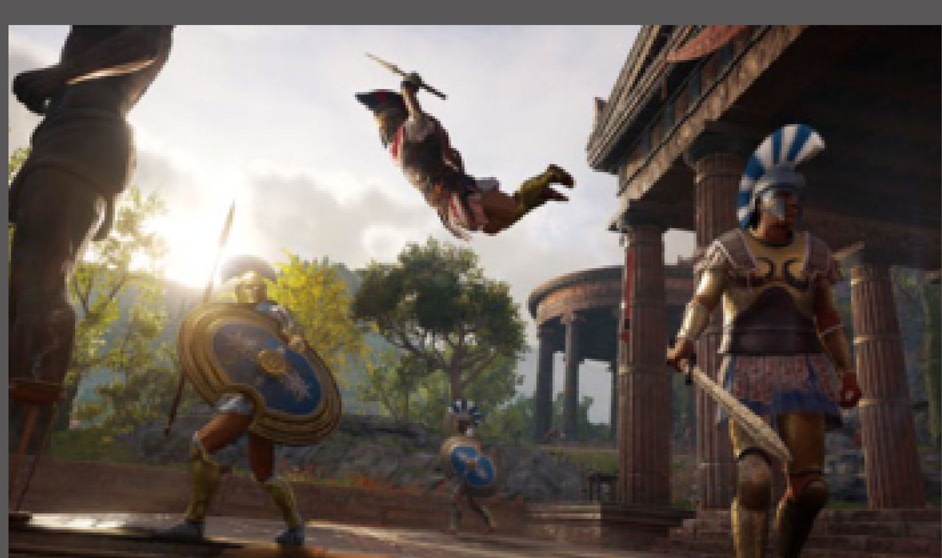
而《刺客信条 起源》之所以在保持革新的同时，没有像是另外两个类似的作品那样遭遇滑铁卢，恰恰就是因为多了足足一年的时间去好好规划和打磨。与此同时按照育碧的开发策略，在《起源》开发的同时，其实《刺客信条 奥德赛》也已经进入了开发流程。如此一来这款原本可能只有两年甚至更少时间去开发的作品，其实已经做了快三年了，等于是《起源》争取到的时间，也被共享到了《奥德赛》身上，它已经拥有绝对充足的时间去开发并验证自身的品质。

所以我们不应该用本作来质疑育碧是否又走回了老路上，因为按照开发周期来计算，下一个“《刺客信条》系列”作品的推出时间，才是推断育碧对于这个系列开发周期安排的依据。

现在我们应该做的，是好好享受《刺客信条 奥德赛》这款作品，然后暗暗祈祷明年看不到“《刺客信条》系列”新作的身影，这才是作为系列粉丝的正确姿势。硬要说有什么值得担忧的，就是这两作《刺客信条》都挺像《巫师 3 狂猎》的，要是按这个思路来想，下一作《刺客信条》还是向 CDPR 取经，岂不是要变成第一人称角色扮演刺客游戏？（EA：《镜之边缘》了解一下？）

不过笔者这里得吐槽一句《刺客信条 奥德赛》的问题：阿育同学你这个游戏啊，对古希腊时代的描绘美如画，角色动作硬朗霸气，还有温泉关决战这种历史名场面，方方面面都很不错，但就是有一个致命缺点——你好像忘了审题，请问这《刺客信条》游戏里的刺客在哪？

▼在推出了超过十款游戏后，这个系列终于连刺客兜帽这种最后的遮羞布都不屑于用了，《狂战士信条》教你斯巴达式的完美潜入——把目击者全都杀了！



看点2：

谁是任天堂最好的朋友？当然是阿育啦！

NS 是台好主机，但对第三方来说，它的硬件配置很尴尬，属于高不成低不就那种，比起之前的 Wii U 要好，但是又达不到最普通的 PS4 和 XOne 的水准，所以跨平台游戏想要登陆 NS 就得面对很多问题。

大部分发行商选择的是干脆不自找这个麻烦，少卖一个平台版本，也总比费大力气优化然后硬是登陆 NS，结果最后还是运行不顺畅然后被粉丝骂要好。虽然也有 Bethesda 这种比较头铁又不用怕股东指手画脚的第三方，硬是把自己的招牌作品往 NS 上跨，但效果实在说不上特别好，而且也不是同步发售，对这台主机的销售帮助有限。



▲2017年11月17日，Bethesda终于把上市已经6年多的《上古卷轴Ⅴ 天际》移植到了NS上，从《上古卷轴Ⅵ》遥遥无期的发售日来推断，我们搞不好还能在PS4和Xbox One的后继机型上玩到《老滚5》的移植版……

要说真正愿意在这台新主机上做出点不一样的东西的第三方，育碧真的可以算是惟一一个了。在去年的 E3 上，他们公布了完全由育碧开发的《马力欧 + 疯兔 王国之战》，一款只为 NS 而开发的作品，由育碧负责制作，任天堂则给予了角色授权。严格来说，这种合作应该算是育碧这边的功劳，《马力欧 + 疯兔 王国之战》的制作人 Davide Soliani 一手促成了这款作品的诞生，而随着游戏正式发售并且获得了不错的市场评价，今年的育碧发布会上，我们看到他们的努力获得了任天堂的回报。

其中一个回报比较容易猜测，就是《马力欧 + 疯兔 王国之战》的 DLC“森喜刚冒险”，看标题大家都能猜到，就是继马力欧、路易吉和桃花公主后，作为任天堂代表性角色的森喜刚也会加入到这款游戏当中。DLC 会在 6 月 26 日上市，当大家看到这段文字的时候，相信已经差不多可以玩上这款 DLC 了。


▲在现场的音乐演奏当中，森喜刚隆重登场。

除此之外，另外一个合作则相对让人有点意外，那就是跨平台的实体玩具联动作品《星链 阿特拉斯之战》的 NS 版，竟然加入了来自《星际火狐》的主角火狐·麦克劳德和他的 Arwing 战机，育碧的 CEO Yves Guillemot 甚至现场送了一个 Arwing 战机的模型来给继去年之后再次来到育碧发布会现场的宫本茂。

和《马力欧 + 疯兔 王国之战》相比，《星链 阿特拉斯之战》里的 Arwing 战机所代表的合作意义要小了很多，但毫无疑问，目前业界当中能够得到任天堂如此待遇的第三方，也只有育碧了。显然这家来自法国的游戏厂商，正在和这老任这家源自日本的百年老店逐渐进入合作的蜜月期，或许在日后我们还能够看到更多来自于双方的合作游戏？别的不提，如果同样作为平台动作游戏代表性角色的雷曼和马力欧能够来一次同台竞技，相信就足以让不少玩家们感到惊喜。

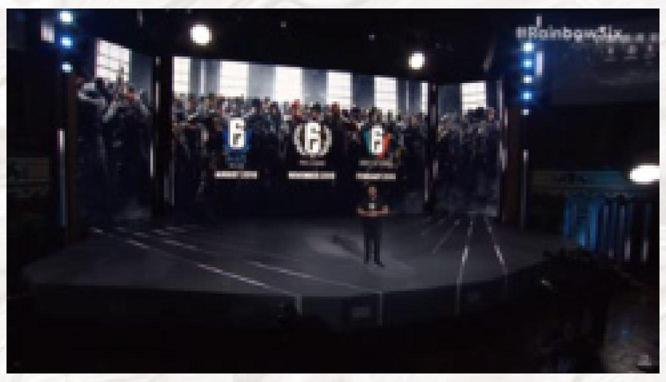
与此同时，育碧作为开发商的创新能力在近几年也备受肯定，在目前 NS 受困于第一方作品开发进度而显得后劲不足时，任天堂如果真的能够大胆把第一方品牌交给育碧来打造，或许也能够一定程度上改善这个局面。


▲拿到Arwing战机模型的宫本茂一脸高兴，阿育，这种合作应该多来一点嘛！

看点3：
服务型游戏挑起大梁

虽然服务型游戏早就不是在今年才出现于育碧的舞台上，但现在我们不得不承认，这些作品已经逐渐成为了这家发行商旗下的顶梁柱，一定程度上分担了买断型作品肩上的重担。

这里面最靠谱的游戏自然是已经变成了现象级作品的《彩虹六号》，本次 E3 发布会恰逢他们之前公布了大规模内容更新“备战行动”(Operation Para Bellum)，加入了两个全新防守方干员和一张新地图“别墅”，还有各种大大小小的调整，自然要上台来宣传一波。不过总体而言这款已经算得上万众瞩目的作品并没有公布什么在玩家层面来说非常值得一提的东西，毕竟他们的战场已经不是在 E3，反而是在日益蓬勃发展的电子竞技领域了。



▲本次发布会上《彩虹六号》也重点宣传了一下他们的职业赛事。

相比起来，另一个原本并不出挑的服务型游戏却是在本次的 E3 展台上大大刷了一把脸——尤其是在中国玩家面前，那就是《荣耀战魂》。虽然大家都能够猜到这款自第四赛季之后就没有加入过新角色的作品应该会推出包括新英雄在内的新内容，可是恐怕没几个人能想到内容竟然会是——关二爷！

好吧，这个说法有点以偏概全了，其实真正加入的是名为“武林”的新势力，把原本由“维京人”、“日本武士”和“骑士”组成的三角势力变成了四家分立。而这个势力的灵感来源自然就是中国武术了，四位属于这个势力的新英雄分别名为“天地”(Tiandi)、将军 (Jiang Jun)、女侠 (Nuxia) 和少林 (Shaolin)，大家可以在这些角色身上找到我们很多熟悉的元素，最典型的自然就是“将军”，手持偃月刀，一身绿色主题的布衣加上盔甲和一把长须，明摆着就是照着三国时期的名将关羽的造型设计的，估计正式推出之后会被我国玩家抢着用。

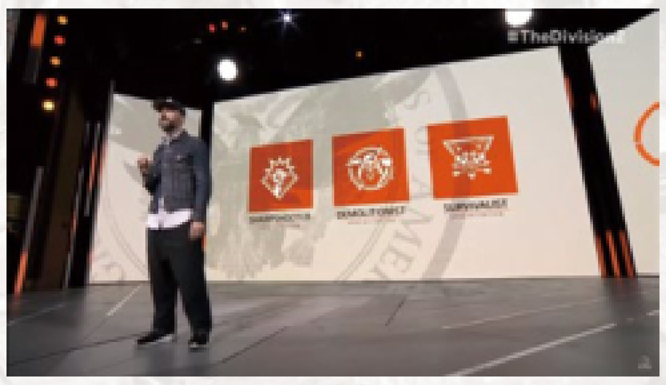
这个包含了大量中国元素的更新就是《荣耀战魂》的新版本“烈火行军”(Marching Fire)，不但惊爆全场，也从一个侧面证明了这个自诞生以来游戏玩家人数一直相对偏低的服务型作品仍然有着强大的生命力，哪怕目前表现不及《彩虹六号》，育碧也打算扶持着它走下去。如果是生在 EA 旗下，估计这款作品早就连开发组都被整个解散掉了！（笑）



▲“烈火行军”版本的四位武林势力英雄，据说造型设计是由育碧成都负责的，绝对保证是原汁原味的中国风。

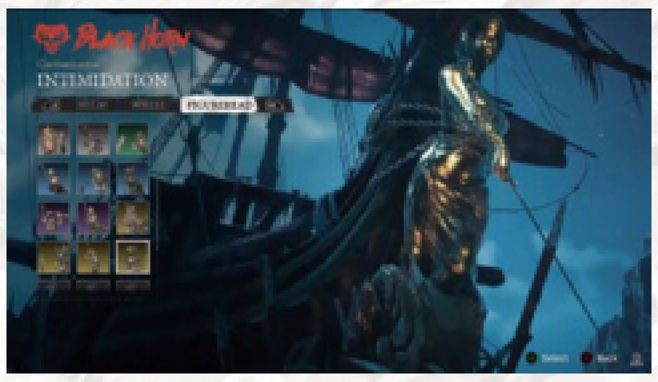
当然，另外一个同样能够展现出育碧耐心的，应该就是之前已经在微软发布会上露过一脸的《全境封锁 2》。《全境封锁》作为原创游戏来说，其实销量是很不错的，但是不可否认的是，作为一个有 MMO 性质的作品，它的后续内容更新和能够让玩家持续登陆游戏的动机不足，所以它在作为一个带有服务型元素的作品，起码在持续吸引力方面是不合格的。

但是育碧仍然也让这个作品继续存活着，并且在一路不断的持续内容更新后，终于等到了推出续作的机会。从目前能够听到的情报来看，《全境封锁 2》的最大特点可能并没有被体现在预告片当中，作为开发组的 Massive Entertainment 在总结了上一作的问题后，采取了全新的方式来去打造这款看似和前作相差不大的作品。《全境封锁 2》的故事部分和操作体验可能与以往相差不多，但是如果说前作的游戏体验更像是一枚薄荷糖，那本作更像是口香糖，有着更为持久的味道和更充分的嚼劲，以满足玩家们在完成主线故事体验后继续在游戏世界当中投入时间的欲望。换而言之，如果说之前的《全境封锁》其实是套着个多人游戏皮的单机游戏，那《全境封锁 2》应该会在剧情体验和重复游戏价值方面达到一个更好的平衡，而不再是指望用暗区这种随机性极强的方式来去粗暴地延长游戏的生命力。



▲《全境封锁2》中的三种帅气的专家职业都需要在角色达到30级后才能开启，等于是玩家在完成了主线之后还能够找到值得去追求的东西。

走上类似路线的应该还有尚未正式发售的《碧海黑帆》，这款用《刺客信条IV 黑旗》中大受好评的海战系统扩展出来的新作以船只为操作单位，看起来也加入了大量的重复游戏元素。例如船只本身的许多部件都是有着等级和品质之分，这可能意味着玩家如果想要让自己的船变得足够强大，需要在重复完成任务来获取奖励上花不少时间，而且游戏当中的玩家还有着等级的概念，可能也关系到不同部件的解锁和升级。



▲看到这个界面的时候，相信大家就已经对《碧海黑帆》的游戏“耐玩度”有点概念了。

毫无疑问，从这些作品身上，我们看到育碧在服务型游戏规划上的成果，或许这类作品还算不上非常普遍，但的确有着取得成功的可能性，和改变玩家游戏习性的倾向。或许在下一次的 E3 上面，我们又可以看到育碧在这方面能够取得多大的进步。

不过在大步革新的同时，我们也能看出一些留待育碧去解决的问题，其中一个很明显的情况就是，服务型游戏虽然能够做到长卖而且一直保持着活力，但是却也毫无疑问会一直占用着游戏开发的人力资源。今年 E3 上，育碧其实并没有公布任何真正意义上的原创游戏，我们能看到的要不就是经典系列的续篇，例如《超越善恶 2》和《刺客信条 奥德赛》，要不就是服务型游戏的新版本，而算得上是原创新作的作品，都不是今年公布的，而是去年留下来的饼，例如《星链 阿特拉斯之战》和 VR 游戏《Transference》，服务型游戏的确是有着前景没错，但如果所有的人手的创作力量都必须要持续为某几个游戏作品不断服务，那是否就意味着原本 3A 级作品领域已经逐渐开始枯竭的原创动力，正在被这种新的游戏运营模式逼上绝路？

我们对此没有明确的结论，但从目前正在努力投身这一方向的育碧身上，我们的确看到了一些值得担忧的地方，这也是本届育碧发布会在精彩之余，留给我们最大的思考。



■这个人丁兴旺的育碧大家庭，会不会被服务型游戏绑住了自己前进的脚步？

理索当然的“独占走尼”



文 稀饭 美编 咕噜

在 2017 年任天堂推出的《塞尔达传说 旷野之息》和《超级马力欧 奥德赛》的影响逐渐淡去，微软的第一方作品又暂时并无起色时，手中已经打出了《战神》和《底特律 化身为人》两张大牌，而且还拿着一张疑似鬼牌的《漫威蜘蛛侠》的 SIE，说是 2018 年独占游戏界的无冕之王，恐怕没人能够反对。而在今年的 SIE 发布会上，他们也的确毫不犹豫地秀了秀自身在不远将来拥有的充足火力，独占作品的比重极大，已经基本上成为了这个发布会上惟一的主题，只有小猫三两只的第三方作品还在提醒我们，这不是一场 SIE 的独家秀。

然而也正因为如此，这不是一场能够令人从头到尾满足不已的发布会，为什么会这么说？下面我们就来谈一谈。

SIE 对于独占游戏作品一向是不遗余力去宣传的，程度甚至会让人感到惊讶——他们可以为了配合独占作品宣传而直接更改发布会的举行地点，例如在 2016 年为了配合全新的《战神》首次公开，他们把发布会举办地点换到了以往 EA 举行发布会所用的音乐厅当中，来让一整支交响乐队为这款作品的开场进行配乐，以达到最佳的宣传效果。

看点1：
接近“独一无二”的发布会

类似的情况也出现在了今年的发布会上，媒体记者刚刚到达现场时，都被聚集在了一个教堂当中，没有座位，所有人都得站着。而随着《最后生还者 II》的演示正式开始，这样的安排也显示出了深意——演示的剧情中艾莉所在的地点，就是一所和现场类似的教堂。顽皮狗工作室把这个现实存在的地点，直接做到了游戏当中，而为了能够最大程度地契合演示的效果，SIE 才会在发布会的开头做出如此安排。

与这种安排类似的，还有《最后生还者 II》和《对马岛之魂》演示之前的音乐演奏，也是满打满算的整曲奏完，而不是一般常见发布会套路般地只让音乐家演奏几个旋律就开始把画面切入到游戏演示当中，充分展现了 SIE 为了烘托气氛而不遗余力的决心。





▲发布会现场中的场景和游戏中的场景互相重叠，的确是种很独特的体验。

这种对于独占游戏的高规格待遇，无怪乎 SIE 近几年在独占游戏方面的表现如此出挑。要说以往的发布会当中，如此对待独占游戏是刻意为之，但今年的发布会如此操办，则多少有了一点被迫无奈的味道。

因为有一个很明显的问题是，这发布会已经不是以独占为主，而是几乎到了“独一无二”的地步。第一方作品又是音乐演奏又是搞特殊场地是很酷炫没错，问题是其他作品的数量寥落会让人禁不住怀疑这么个华丽的展出方式是不是纯粹就是用来撑时间，因为要是把《最后生还者 II》和《对马岛之魂》的音乐表演部分删掉，再不算上为了给记者们从教堂移步到真正发布会现场争取时间而在直播间里尬聊的那十来分钟，这发布会可能会瞬间蒸发三分之一的时长。

这个风格如果出现在任天堂的发布会上，倒是能够令人理解，毕竟他们一向都是第一方主打，第三方为辅，但出现在明明有着目前最大的主机游戏市场占有率的 SIE 身上就很让人看不懂了。如果说微软已经开始展望下世代，不再搞什么第三方争霸，我们也只能理解为破罐子破摔，SIE 这个跑在最前头的还这么搞，莫非是觉得自己已经天下无敌，第三方不跪舔的就别来了？

这当然是玩笑话，但实际情况可能真的没有发布会上看起来的那么乐观。

和最主要的竞争对手微软比起来，SIE 以及这个部门所代表的索尼集团，一直有一个很大的问题：微软的主要业务不是 Xbox，所以其实可以完全不指望这个业务赚钱，却照样投钱进去推行这项服务，只要他们能够看到足够好的业务前景就行，但游戏机已经成为了索尼旗下的最主要业务之一，游戏业务不赚钱那索尼的收入就会少掉一大块，而且从集团的整体收入调配来看，游戏业务可能还得回过头去扶持其他业务。这就造成了一个问题：SIE 虽然从 PS4 销售里面获利不菲，但需要他们把利润分配去维持和经营的项目也非常不少。

所以当玩家都在给 SIE 的第一方作品各种点赞的时候，可能根本没有意识到 SIE 为了维持目前这样子的独占作品阵容而付出的代价，而今年 E3 的情况则可能映射出了更大的问题：为了维持第一方的资源优先，SIE 可能已经有点顾不上第三方的资源与利益交换了，而这个境况严重影响了他们对于发布会内容上的安排调度。

这个现状所产生最直接的影响，就是在发布会的呈现形式上来看，SIE 也显得有点安排失措，明明有第一方大作的精彩展示，也有《生化危机 2 重制版》这样的情怀之作，但整场发布会就是显得不够让人尽兴，甚至还有一些小小的尿点。显然缺乏足够份量的第三方作品作为这些爆点之间的链接脉络，就是最直接的原因。



▲SIE第一方作品重复挤占宣传资源和漫长的宣传周期也容易让玩家们觉得厌倦。


■现场的音乐表演很精彩，但仔细一想在E3上让一位音乐家就这么干巴巴地演奏个三分钟又有什么演出意义？


■微笑中透着贫穷的姨父。（大误）

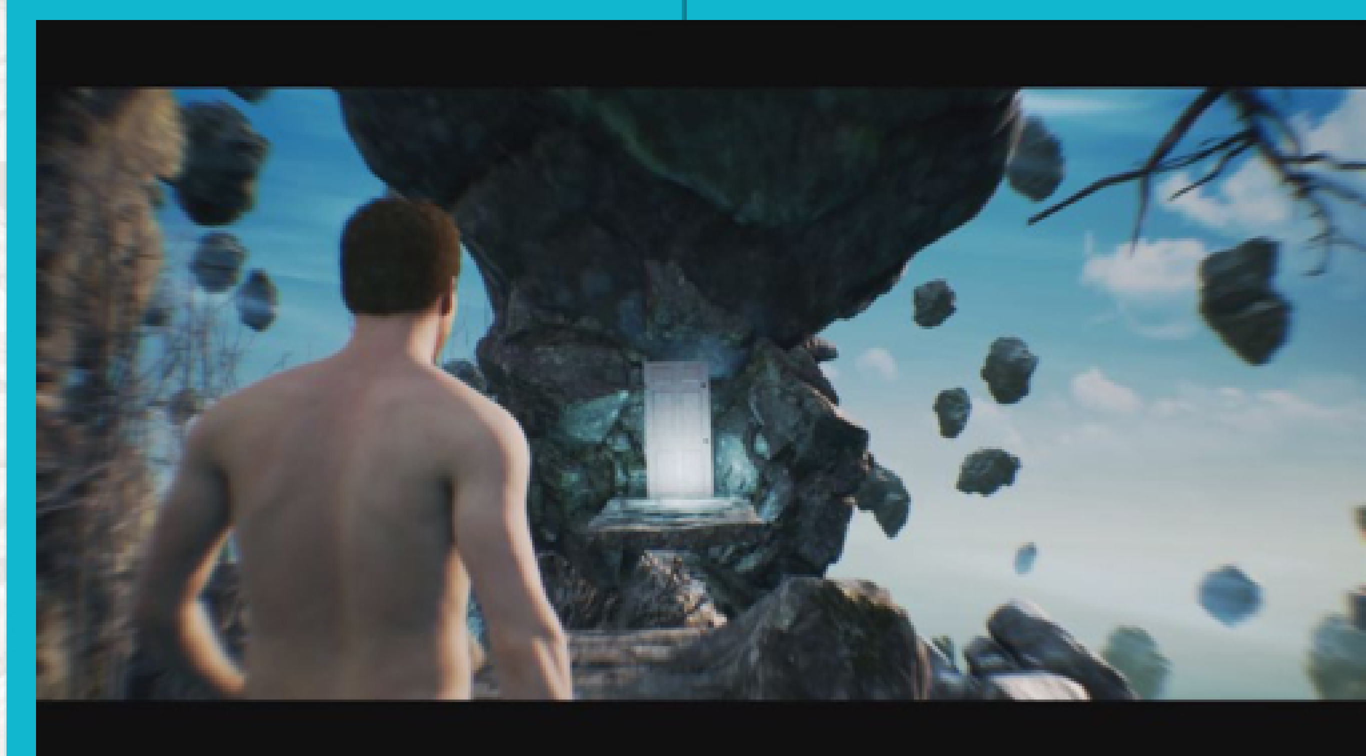
当然，最令人不解的地方是，如果说发布会开头的那段无奈的尬聊和后面没什么特别意思的预告片混剪还是不得已而为之，那结尾的 PS VR 作品《离乡人》就真是不知道放在这个位置展示是图个什么，要知道这作品开头可是打着 SIE 日本工作室和 FromSoftware 的旗号，是个正常人都会以为是《血源诅咒》的新作吧？结果等来一个 VR 游戏……SIE 你们还不如把这个位置留给《生化 2 重制版》，效果保证好一百倍好不好！

看点2：藏在独占大作夹缝里的惊喜

鉴于独占游戏在这个发布会上无可比拟的高曝光度，以及《死亡搁浅》无可比拟的话题性，在抛开这些内容后，可能除了《生化危机 2 重制版》之外，值得一提的第三方游戏作品就不多了——起码表面上看来是这样。

但实际上虽然第三方作品里面看着是大作的作品不多，深入去了解一下之后，其实有些作品还是很有看头的。最典型的就是《控制》，这个作品对于 PS4 玩家来说可能没什么特别印象，但在 Xbox One 和 Steam 上玩过 Remedy 工作室上一款作品《量子破碎》的玩家应该都会对《控制》的画面风格和游戏系统感觉很熟悉，那是因为《控制》使用的还是打造了《量子破碎》的 Northlight Engine，所以两者在观感上非常相似，对于之前未曾尝试过《量子破碎》的玩家来说，《控制》会是一个很不错的替代品。


▲从枪械的设计上来看，《控制》会是一款比《量子破碎》更大胆的作品，不过小姐姐的脸做得比较普通，莫非回头又会换成明星脸？


▲《双重镜影》会不会是Dontnod的叙事尝试上的新突破？

另一款值得关注的跨平台作品自然就是《双重镜影》，负责开发本作的 Dontnod 工作室相信很多喜欢美式文字冒险的玩家都很熟悉，因为他们在这个领域有着一个著名系列《奇异人生》，除了正篇之外也推出了前传作品《奇异人生 风暴前夕》，今年 E3 上还公布了免费的外传式作品《超能队长的惊奇冒险》。但实际上这是一家在叙事上有着更大野心的开发商，只不过目前他们在制作同时有动作元素和故事吸引力的作品时，往往显得技术力不足，所以无论是走赛博朋克路线的《记忆猎人》，还是最近刚刚发售的《吸血鬼》，都显得差了点火候。《双重镜影》似乎是他们在评估过自身特点后作出的全新尝试，游戏结构上并不是纯粹的文字游戏，但是惊悚犯罪的题材又确保了它的战斗比例不会像是《记忆猎人》和《吸血鬼》那么高，足以做到扬长避短，说不定最终的游戏品质，能够给我们带来一些惊喜。

我们想更多地了解中国玩家

对话索尼全球工作室总裁吉田修平

文 三日月 美编 咕噜



Q：很高兴见到你，吉田修平先生。你最近好吗？

吉田修平（以下简称“吉”）：我最近一段时间玩了挺多游戏，例如我刚拿到了《战神》的白金奖杯，然后我就开始玩《黑暗之魂 重制版》，最近我刚开始玩二周目；而在开始二周目的同时，我还顺便开了《底特律 化身为人》的坑，并看了六个截然不同的结局。

Q：请问你最近在PS4上玩过的5款印象最深刻的游戏是什么？

吉：最近……要不还是说说今年吧。《怪物猎人 世界》、《巨像之咆哮》、《战神》、《底特律 化身为人》，最后一个大概就是我最近很沉迷的《黑暗之魂 重制版》了，我是“《魂》系列”的忠实粉丝。

Q：最近SIE发售了《战神》和《底特律 化身为人》。这些游戏一般需要4到5年的开发时间才能完成。在这段时间，你会不会感到很大压力？

吉：当然，而且压力非常的大。最近发售的几个第一方游戏，还有一些还没有发售的，诸如《往日不再》和《梦》。当这些游戏发售的时候，它们的质量是有目共睹的。但对于我和工作室的工作人员来说，等待一个游戏从公布到发售，可能中途还会遭遇延期，这一段时间实际上是非常煎熬的。

Q：很多SIE出品的游戏都是以单人游戏为主的，然而从现在的市场形势看来，多人游戏的盈利能力无疑更加出色。那么，对于SIE来说，是什么让你们一直坚持着制作单人游戏？

吉：老实说，我们其实并没有特意把重心放在单人游戏。在制作游戏上，我们尊重每一位创作者的个人意愿。而他们本身也是企业的一份子，他们需要考虑成本和利润问题。所以当在思考自己想做什么一个样的游戏同时，他们也会竭尽全力地让自己的游戏好玩，而且赚钱。

在这个过程里，创作者们会慢慢积累经验，创作出更多让玩家喜闻乐见的好游戏。而只要创作者还有开发单人游戏的热情，并且玩家也能够乐在其中的话，那么继续制作单人游戏自然也是顺理成章的事情。

Q：今年E3索尼展前发布会公布的这么多款游戏中，你最喜欢哪一款游戏？

吉：我刚刚拿了《战神》的白金奖杯，你可以看出来我是一个很喜欢动作冒险游戏的玩家。在此之前，我玩得最多的是《刺客信条 起源》。开放世界的动作冒险游戏一直是我的最爱。今年展出的游戏里，我最喜欢的有《漫威蜘蛛侠》、《对马岛之魂》还有将要发售的《往日不再》。

Q：你有试玩过《死亡搁浅》吗？

吉：实话实说，没有（笑）。实际上我和你们一样，对游戏的故事和玩法是一概不知的。我觉得就对于玩家来说，这种“无知”实际上是非常重要的，它属于游戏体验的一部分。知道太多的话反而会显得没趣。

Q：现在SIE的大部分游戏都有中文字幕，这是一个很好的趋势。而且中国本身也已经成为了世界顶级的游戏市场。SIE有考虑过出品一款以中国玩家喜好来制作的游戏吗？

吉：我们暂时还没有这个计划，但我们非常想了解这个市场。中国市场，特别是内地市场，对于其他国家来说依然非常神秘。我们想让中国玩家走出去，让世界各地其他的开发商看到中国市场的玩家想要些什么游戏，中国的文化是什么样的。

Q：PS4已经在中国发售快四年了，你有什么想跟中国玩家说，或者有什么问题是想问各位中国玩家的？

吉：从开发者的角度来看，我们对中国还是缺乏充足的了解。很多游戏在进入中国市场的时候，由于审核或者其他什么原因，往往会比其他国家地区要迟一点，我们迫切地想改善这个现象，制作组也在考虑如何让游戏内容更加适合中国这个市场。

在此我也希望更多的中国开发者开发更多家用机游戏，而不单纯只在PC或者手机上推出游戏。这同时也是PlayStation一直以来的目标。

关于《战神》背后的小故事

对话《战神》制作人Cory Barlog

Cory Barlog（以下简称“Cory”）：话说你们有人想问我关于《死亡搁浅》的问题吗？（你玩过吗？）放屁，当然没有。（那你看懂了吗？）怎么可能！

Q：有玩家在最后的巨人遗迹那里发现了预示奎托斯死亡的壁画，这是不是在暗示他会在下一部游戏中死去？

Cory：如果我回答你这个问题的话，那就会让你们先入为主了。我设置这个场景的原因就是为了让你们胡思乱想。实际上我们还在游戏中埋下了很多伏笔，当玩到续作的时候，你们会想起这些伏笔，然后就会恍然大悟，这才是我们设下这些伏笔的原因。

Q：你曾经提过游戏中还有一个从未被任何玩家找到的伏笔，可以透露一下吗？

Cory：当然不行！（笑）实际上在设下这些彩蛋时花了我很大功夫，例如限定版里送的那张实体地图，里面埋下的彩蛋花了我很长时间才想出来。然后我再把这个构思告诉制作团队，接着把彩蛋翻译成古语。最后怎么样呢？结果很快就被人找出来了，接下来通过网络全世界的人都知道了。

所以这最后一个彩蛋是什么，打死我也不说。彩蛋的意义并不在于内容，而是追寻彩蛋的过程，享受这个过程吧各位。

Q：当你完成制作《战神》的时候有什么感想吗？我看过之前你观看媒体评测时的那个视频，你都感动得哭出来了。

Cory：首先我得澄清的一点的是，我们之前并没有计划拍这个视频。我忘记是谁建议的了，当时我还在澳大利亚度假，视频本身也是在房间里拍的。

我当时哭的原因嘛……现在的网络评测是非常苛刻的，玩家对一款游戏的评价往往非常严格。所以当时当我看到网络上的这么多好评后，我意识到这款游戏成功了。整个团队在这几年付出的努力都没有白费，我们构筑出来的这个世界得到了玩家和媒体的认可，多年来来自各方的质疑从此烟消云散，那一刻我是真的控制不了自己的泪腺。

当然，你问我有什么感想，那当然是自豪，无比的自豪。能和一群喜爱游戏的人一起共事，并创造出一款能够让同样喜爱游戏的玩家乐在其中的游戏，这感觉实在是太棒了。

Q：无论是在游戏发售前还是发售后，网上对于剧情的猜测一直没有消停过，你有看过这些猜测吗？

Cory：一直都在看。看得最多的当然是关于阿特柔斯真实身分的猜测，还有下一作的故事什么的。这些猜测都很有趣，我很惊讶玩家们竟然对剧情如此投入。然而我是一个控制欲极强的人，早在《战神》发售的时候，我和我的团队就已经确定了剧情的大致走向。但在编写第二部的剧情的时候，我们可能会回过头来看这些猜测，然后想怎么才能“吓你们一跳”。

Q：你觉得《战神》成功的最重要的一个原因是什么？

Cory：一镜到底，这个是我对于本作最引以自豪的一点。但我觉得精益求精的团队才是让本作成功的最重要的一个原因。我们团队的各位一直都在构思着如何让这个游戏变得更加好玩。

举个例子，例如游戏中的第一个区域“野林”。这个区域我们早就做完了，但在游戏开发工作快要结束的时候，团队的其中一个人突然跟编程组的同事说：“喂喂我觉得这个区域可以改一下。”“改一下”在我们这一行约等于“重做”，那同事肯定很生气啊，“都TM过了两年半了你才跟我说要重做吧啦吧啦……”在实际做完后，效果非常好，事后证明这也是值得的。精益求精，然后超越自己，这才是我们成功的最大原因。

顺便一提，我刚看了SuckerPunch的《对马岛之魂》的演示，我觉得他们把“精益求精”的标准给提了上去。做游戏最可悲的一点是，五周前你还觉得自己做的不错，五周过后立即有人超越了你。还有《最后生还者 II》的制作团队，他们在这方面（精益求精）上简直太可怕了。最后还有《死亡搁浅》，虽然我知道有人开始有点不耐烦了，但人家好歹是独立游戏嘛，宽容一点嘛。你们不要跟小岛聊起这件事，我担心他会揍我（笑）。

Q：《战神》有考虑过推出DLC吗？

Cory：其实我也不知道。这游戏在一开始创作的时候，是没有DLC的计划的。你在游戏里可能会见到很多看似没有说完的故事或者不完整的游戏内容，那些都是故意空出来的游戏部分，是续作伏笔的一部分。

当然，和我们原本计划相比，游戏有很多内容是在游戏快要完成时才决定被砍掉的。例如穆斯贝尔海姆，和最后成品相比，这个区域砍了至少2/3。

Q：现在回想一下，你觉得《战神》还有什么可以改进的地方吗？

Cory：你竟敢问我这种问题！答案是太多了（笑）。例如阿特柔丝的性格转变，就是从他知道自己是神之后的一段时间，他变成一个熊孩子。他开始变得自大，不听命令，失去控制。但是，这种变化仅仅存在在主线流程里。如果你不按流程走的话，你就会发现阿特柔斯又变回了那个听话的好孩子，这种快速的转变无疑是非常突兀的。

然而我们改不了，因为这会牵涉很多游戏其他的部分。真要改的话我们需要整个游戏重做。在游戏创作中，把一个角色的转变无缝融入到游戏流程中是非常困难的。这需要整个团队的共同努力，还非常考验剧本作者的功力。因为每次我们修改流程或者游戏的其他部分，很多时候剧本作者都需要将人物台词甚至是剧情修改一次。实话实说，游戏开发到末期的时候，每次我走进剧本组办公室提要求时，我都觉得下一秒他们会把我杀掉。



Q：可以解释一下提尔神殿电梯的那四个图案吗？这是不是在暗示奎托斯会有机会跟其他神话体系的神明交手？

Cory：我们暂时还没有这种想法。提尔作为一个战神，他不鼓吹战争而是倡导和平。他去拜访过很多地方，见过很多神明，这些图案就是在暗示提尔的经历。他被人们所爱戴，并不是因为他想被爱戴，而是单纯因为他就是好人。

实际上北欧神话和希腊神话有很多共同点，世界上很多神话之间都有着各种各样的共同点。世界从诞生开始，不同的神话体系就同时存在在这个星球上。就好比希腊神话讲的故事并不是关于世界的，而只是关于希腊的。

每个神话世界的发展程度也是不一样的，希腊会比较繁华，但北欧却人烟稀少。当时的人类缺乏交通工具和移动手段，他们几乎不可能离开他们所处的世界，但神明可以。神明之间是会互相吸引的，所以提尔才能遇到这么多神明。



E3上的那些人那些事

E3 2018见闻录

当游记不知不觉成为每年E3特刊的必备栏目后，游记该怎么写成为了三日月我此次E3之行后遗留下来的最大难题。游戏前线，没问题我可以写。试玩报告，我玩过我可以写。采访，我录了音我可以写。游记？整个E3期间我基本就是酒店场馆两点一线，没“游”怎么写？

然而我还是要写，这难道就是作为一名杂志编辑无法回避的宿命吗……不过仔细一想，虽然除了E3场馆外就没去过什么像样的地方，但这次E3之行还是发生了很多有趣的事情。决定了！我就用这个凑一篇“游记”好了！（喂）

文 三日月 美编 Juxi

从台风开始的E3之旅

按照历年传统，UCG一般会在E3前四天出发前往美国洛杉矶。今年的出发时间选择在了6月8日的中午，那时候的广东省迎来了今年的第四号台风“艾云尼”。由于出发的机场是香港机场，去蛇口搭船无疑是最便捷的方式。然而在台风的“加持”下，渡轮和飞机成为了不确定性最大的两种交通方式。

幸亏三日月我起了大早，在开始下大雨之前搭上了船并成功到达了香港机场。不过终究飞机还是因为天气而延误了。最后我傻乎乎地坐在飞机里等了快两个小时才成功起飞。在三日月我前往美国之后，广东省遭遇了百年一见的大暴雨，很多大城市甚至出现了水灾。虽然那个时候我不在中国，但从家人发过来的照片以及网络上看到的新闻来看，这次暴雨给广东省人民造成了许多损失和不便。



排队和晒太阳

排队和晒太阳一直是E3之旅中不可或缺的一部分。除了E3期间在场馆内排试玩游戏不需要晒太阳以外，无论是展前发布会、EA Play、Xbox Showcase，甚至是排队进E3场馆，你都需要排队，然后晒太阳……

那么问题来了，哪家的排队体验最好？

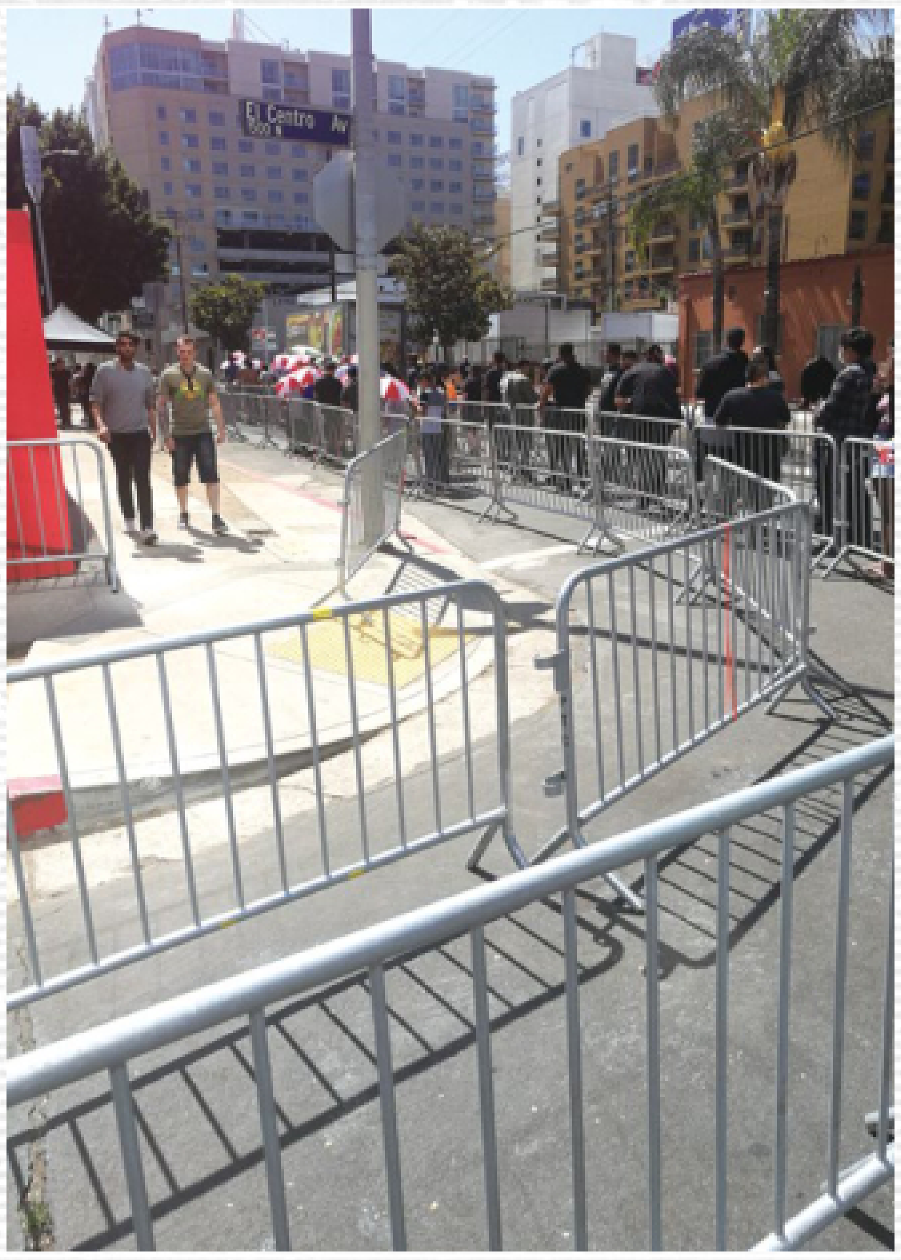
答案是EA。虽然没几个玩家喜欢EA，但从展前发布会的体验来看，他们的“待客态度”是最好的。和其他厂商工作人员只会用目光“关怀”地盯着烈日的排队群众不同，EA的工作人员会非常贴心地送上遮阳伞（戴在头上的那种，看起来非常奇怪）和冰冷的矿泉水。试问其他厂商能做到吗？

答案是没有，即便是索尼也微软都没有做到这一点。先不说游戏做得怎么样，至少在排队这一点上，EA赢了。





和EA相比，微软成了本次E3上的反面例子：队伍长、安检慢、而且没派水，最过分的是，展前发布会没有等到全部观众进场就开始。结果就是发布会都开始了，起码还有1/4的观众还在外面排队。



▲EA Play的队伍非常长，此时的笔者正排在队伍的中间。



▲EA出品的矿泉水，没有开箱要素。

一期一会

在EA Play漫长的队伍里，三日月遇到了两位在美国读书的中国玩家：喜欢“《战地》系列”的Wasteland以及喜欢“《命令与征服》系列”的leuction。这两位同好已经不是第一次来EA Play，甚至不是第一次来E3. 身为学生的他们利用空闲时间千里迢迢来到洛杉矶参加这一次的游戏盛会。

反正排队没事干，三日月我也和他们聊起了天。EA Play是在EA展前发布会当天下午开始，我们的话题自然也集中在了刚刚结束的展前发布会上。首先当然要聊到的自然是《战地5》，虽然不清楚排队的人里面有多少人是冲着《战地5》试玩而去的，但至少我们三人的目标都是《战地5》。聊的内容自然也和游戏本身有关，包括系统上的一些变化啊（那时候还没玩上游戏，聊天基本靠脑补），将会涉及到的二战战场啊等等。说到《战地》和EA自然也会聊到“开箱”，对此Wasteland的看法是只要不要做到像《星球大战 战场前线 II》这种程度，其实大部分玩家对开箱都不太在意，甚至部分玩家还会乐在其中，他自己就认识几个这种已开箱为乐的《战地》玩家。

第二个聊到的话题出乎意料的并不是《ANTHEM》，而是手游《命令与征服 宿敌》。这部分聊天内容基本就集中在了黑EA上了。毕竟除了“《命令与征服》系列”，RTS的另一个知名游戏系列《红色警戒》也是败在了EA手上。leuction还回忆起了他关于“《命令与征服》系列”的一次惨痛回忆。在2010年的时候，当时还是个小屁孩的他耗尽毕生积蓄购买了《命令与征服4 泰伯利亚的黄昏》的国行正版。为什么是惨痛回忆呢？首先，本作是系列最后一作。为什么是最后一作呢？因为游戏做得烂。这货在Steam上的评价是“差评如潮”。虽然系列手游化并不是粉丝们所喜闻乐见的，但leuction本人还是挺看得开的“至少还活着嘛。”

之后三日月我和这两位玩家一起排队试玩了《战地5》和观看了《ANTHEM》的小黑屋演示。其中《战地》专业户Wasteland给予了《战地5》非常高的评价，《ANTHEM》的表现他们也非常满意。最后由于工作关系，三日月我只能和这两位玩家告别，之后E3的3天也没有机会和他们见面，但这段经历还是非常令人难忘了。E3的魅力也莫过于此，和来自世界各地的玩家见面，交流，然后分别，并希望有朝一日能够再次相会……

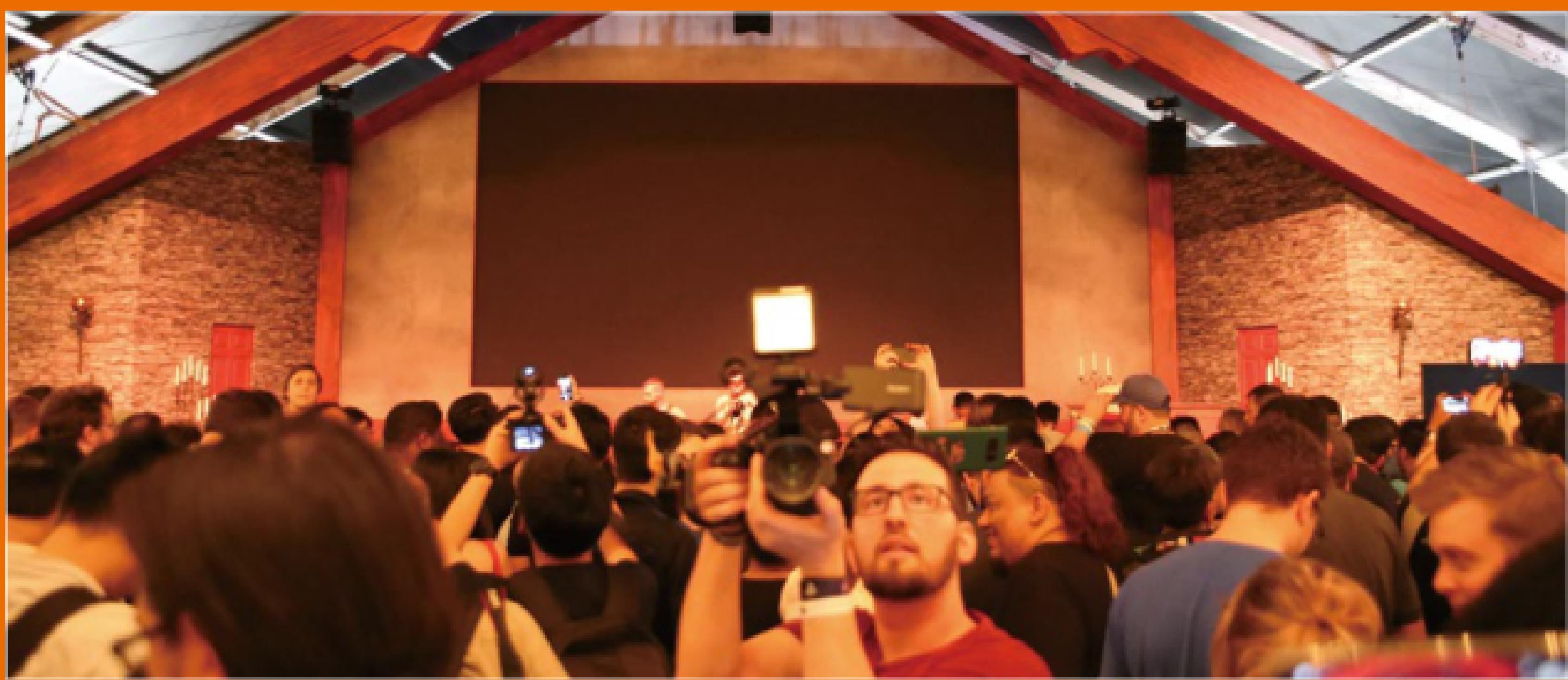
虽然我很想写得更伤感更戏剧性一些，但鉴于我加了他们的微信，所以相会什么的想必也不会难到哪里去。但因为游戏在异国他乡交到有个共同爱好的朋友，这一点本身不就已经很美好了吗。

“奇怪”的索尼展前发布会

从网络上的评价来看，微软发布会成为了众多展前发布会中评价较高的。然而对于各位有幸到现场的媒体朋友来说，索尼的展前发布会无疑是体验最为特别的一个。观看直播的各位很难想象到这样一个情景：媒体们全都挤在一个小礼堂里，然后礼堂的舞台上一个人也没有，只有一个大屏幕。然后索尼官方也没有工作人员解释一下情况，所有媒体就站在那里愣着。

全场懵逼的状态甚至持续到了《最后生还者Ⅱ》的实机演示开始为止，直到艾莉接吻画面出现后，大家才缓过劲来，并聚精会神地开始看片拍照。播片结束后所有媒体整齐有序地在索尼工作人员的带领下前往下一个场馆。主场馆的大屏幕演示效果还是非常震撼的，这也是直播观众所看不到的精彩。

不过从事后听到的评价来看，索尼这次直播很明显玩脱了。我们在换场的同时，直播观众看到的却是预告片连播。在此只能说，现场体验和直播体验，两者不可兼得啊。



▶“惊慌失措”的现场媒体。



来自波兰人的问候

CDPR 作为近几年来国内最火的游戏厂商之一，波兰人依靠着过硬的游戏素质和对于中国市场的诚意满满征服了万千中国玩家的心。而作为一个游戏媒体，波兰人的热情也体现在了对待游戏媒体的方式上。CDPR 在 E3 上并没有属于自己的展台，而是租了几个小会议室作为展示游戏或者接受采访的地点。





■箱子有多大，大家可以看图片感受一下。

碰巧的是，笔者在 2016 年前往 E3 的时候，同样受到了波兰人的接待，那时候他们宣传的游戏是《昆特牌》。和大部分游戏厂商的小黑屋演示一本正经不同，波兰人给人一种非常容易亲近的感觉，一进会议室就是塞啤酒的节奏，工作人员和媒体有说有笑就像是朋友一般。

两年过去了，今年 E3 演示的游戏也不是当年的《昆特牌》可以相比。《赛博朋克 2077》的演示室外是一个赛博朋克主题的酒吧，还有两位官方 COSER 供媒体合影留念。和《昆特牌》那时候类似，媒体和工作人员非常轻松地交流、干杯和合影。

接着就是演示部分了，演示的内容大家可以去看本期的前线部分。重点是，CDPR 给每位在场的媒体都派送了一个限定版的《赛博朋克 2077》手办！实话实说，手办并不算是特别精美的那种（和那种卖个几千块的相比），但波兰人的诚意我们是感受到了。无论你喜不喜欢赛博朋克主题，至少从此刻开始，CDPR 就已经给媒体们留下了深刻的印象。加上素质本就非常出色的游戏演示，《赛博朋克 2077》立即把媒体们圈粉了。

不过这还是给笔者造成了一些“烦恼”，那就是装手办的箱子太明显了。演示的时间是在中午，那就意味着我要拿着这个箱子逛 E3 展馆至少半天时间。结果就是这半天下来，我被无数路人询问这个箱子的来历，如果被人认出这是《赛博朋克 2077》相关的话那就更麻烦了，我要解释 CDPR 有演示，只有媒体才能参加，展台没展出什么的吧啦吧啦……

啊对了，在回国的时候我还因为这个手办被海关拦了下来……

E3 2018 的主题：丧尸

和 TGS 不同，每年的 E3 其实都没什么“主题”，毕竟展出的游戏这么多，要统一一下画风还是有点难度的。但今年 E3 的主题却非常明显，那就是“丧尸”。今年 E3 发布会一共公布了两款和丧尸相关的游戏：《生化危机 2 重制版》以及《消逝的光芒 2》。除了这两款游戏外，还有一款“神龙见首不见尾”的《行尸走肉》（由《劫薪日 2》和《黎明杀机》的发行商 Overkill 开发制作）。后面两个虽然没有实机试玩，但该宣传的还是要宣传的。于是今年 E3 的现场观众就看到了非常神奇的一幕，丧尸开始满场馆跑。特别是《消逝的光芒 2》和《行尸走肉》，这两个游戏的 COSER 的行走范围非常广，而且 E3 人多拥挤，因此有时候不靠近你都不知道他是丧尸。不得不说，真有种提前过万圣节的感觉……

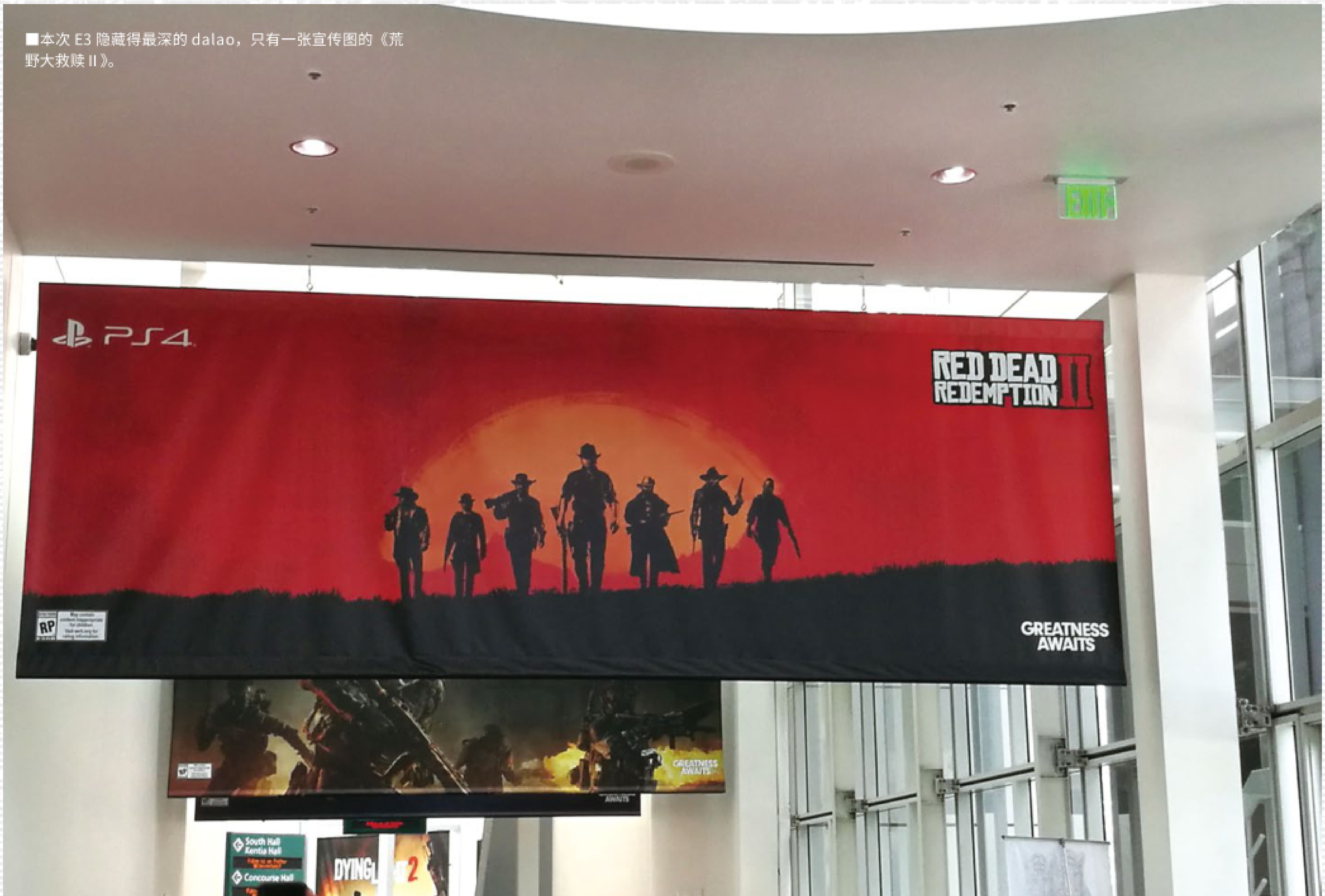
E3落幕
工作人员的狂欢节

由于杂志要截稿，UCG 一般会选择在 E3 的下午撤退然后启程回国，毕竟 E3 第三天下午基本上不会有什么采访，各大展台也会开始收拾。但随着 E3 开放给一般群众进入，E3 的展台们也开始了“加时赛”。今年由于机票时间选择在了半夜 12 点，因此我也难得有机会完整看到了 E3 的闭幕。

E3 的闭幕和大部分展会的闭幕类似，在时间快要结束的时候，广播会播出“E3 2018 快要结束了，请各位尽快离场，感谢你们的参与，我们明年再见”之类的话。然后意想不到的事情发生了，现场爆发了震耳欲聋的欢呼声。然后令笔者惊讶的是，这些欢呼声竟然是来自于各位 E3 的工作人员。

说实话我完全可以理解他们的心情，在撰写这篇游记后不久就是 E3 特刊的截稿日，等到截稿日过后我也想欢呼好吗。





■本次 E3 隐藏得最深的 dalao，只有一张宣传图的《荒野大救赎 II》。

结语

从媒体的角度来看，自从去年 E3 开始大规模开放给一般群众进入后，实际上媒体的工作变得更加困难了，毕竟试玩的人多了不少（笑）。但不得不承认的是，和还要顾及工作的媒体相比，一般玩家无疑能够更容易全身心投入到 E3 中去。E3 因为一般玩家的加入变得更加热闹，游戏厂商也在改变着自己的宣传策略，因此今年我们看到了更多的互动项目而不是单纯的游戏宣传和试玩。毕竟构成 E3 的不应该只有游戏，还应该有玩家。

《大乱斗》粉丝们的狂欢

任天堂



和往年的 E3 一样，如果单论试玩排队人数的话，任天堂绝对是 E3 西面展馆里人气最高的展台。而且和其他厂商多个游戏同台竞技不同，任天堂一如既往地以质量取胜，除了一些第三方游戏以外，可供试玩的大作只有两个：《任天堂明星大乱斗 特别版》以及《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》，但人气之高已经足够压倒整个西馆。



▶试玩台中间展出着很多任天堂人气游戏角色的装备。





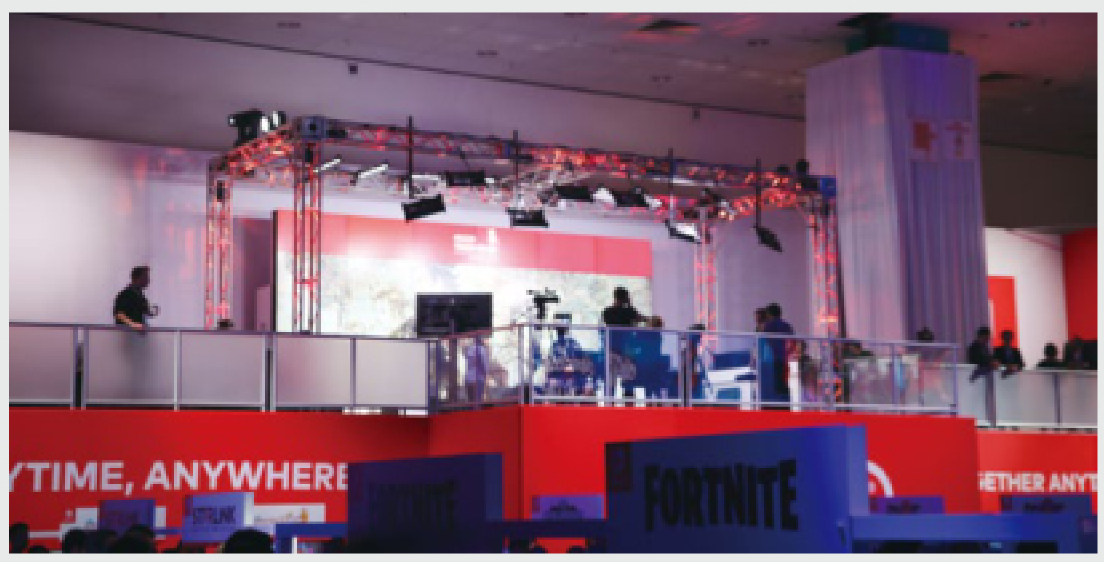
□排队排到展台外算是任天堂展台的特色之一，今年也不例外。顺便一提，除了这个队伍以外，还有另一个队伍绕了任天堂展台整整一圈，大家可以自行想象一下……



▲任天堂的展台中间是一个大屏幕，在不停地播放各种游戏预告片。



◀大屏幕下就是各种试玩台了，虽然试玩台的数量很多，但和试玩人数相比，这试玩台的数量还是少了点……



▲和往年不同，树屋安排在高处的舞台，这样做的坏处就是玩家很难直接从现场观看树屋，只能看直播或者看大屏幕。

当年承诺过的饼，今年都塞在这展台了！

SIE

SIE 的展台给人的第一感觉就是大！从占地面积来看的话，SIE 称得上是 E3 第一。游戏阵容更是庞大，基本把前几年展前发布会出现过的“饼”都在展台上露相了。但和庞大的游戏阵容相比，试玩游戏基本只靠《漫威蜘蛛侠》撑着场面。不过从人气来看也算是足够了，作为一个在美国地区非常有号召力的 IP，SIE 也非常识相地布置了一个巨大的《蜘蛛侠》主题展台来放置试玩机器。

话说今年 SIE 展台和任天堂展台贴得是一如既往的近，好在 SIE 试玩机器不多，试玩队伍都在里面，要不然隔壁的试玩队伍的人一个不小心就可能会排到这边来了……





▶展台里还有两位称职的Cos成蜘蛛侠的Coser和路人合影。

▼问：图上这些游戏，确定了发售日的游戏有几个？







▶SIE展台最引人瞩目的无疑是那个巨大的屏幕，然而除了播片外这个屏幕就没有其他功能了，甚至连个游戏演示都没有。当然，还是有很多玩家坐在前面休息的。

◀然而Coser人气再高，也高不过一个雕像……

▼单论单个游戏的话，《漫威蜘蛛侠》无疑是今次E3里展台最大的一个。



试玩、跳舞和反恐演习，一个都不能少。

育碧

无论你玩不玩《舞力全开》，但有一点你是必须要承认的，这个游戏让每年 E3 育碧展台都变得热闹非凡。不管是在展前发布会还是展台，这个系列的存在感一直很高，这得益于那些载歌热舞的官方工作人员以及一旦跳舞就停不下来的欧美群众。

今年育碧展台布置风格保持了以往的一贯风格：中央大舞台，然后用各种试玩机器包围着大舞台。今年 E3 每个展台实际上可供试玩的游戏不多，而育碧的试玩游戏数量是最多的。发布会上公布的新作除了《马力欧 + 疯兔 王国之战》的 DLC《森喜刚冒险》和“常规大饼”《超越善恶 2》以外，所有游戏都有试玩台。每个游戏试玩后还能获得一些小奖品作为奖励，例如《刺客信条 奥德赛》的斯巴达头盔、《碧海黑帆》的主题 T 恤等等。

和《舞力全开》一起占据了主舞台的还有近年来人气飙升的《彩虹六号 围攻》，每次大屏幕开始直播比赛的时候都会迎来一群玩家围观。能看跳舞能试玩能拿奖品甚至能看反恐，从“用户体验”来看，育碧算得上是今年南馆里表现最出色的一个厂商。





■《彩虹六号 围攻》渐渐成为了E3育碧展台继《舞力全开》后的又一常规表演项目。



■相比其他第三方，育碧的试玩机器数量很多，而且展台的分布非常显眼，玩家很容易就能找到自己喜欢的游戏。





▲每个试玩展台都有一个独特的展示竖屏，玩家可以在这里拍照留念。图上为《荣耀战魂》的展示区域。

▶《全境封锁2》成为了今年育碧E3的宣传重点，在E3场馆门口放置着一个雕像，雕像上会刻着参与Beta测试玩家的ID，名单是实时更新的。



■说到育碧，怎能少了《舞力全开》？



不来试着成为一名避难所居民吗？

Bethesda

今年 Bethesda 一改往年的“发布会公布游戏，4 个月后开卖”的实干节奏，而是变成了新一任的“画饼大户”，想必各位也可以猜到，今年 Bethesda 的展台可以试玩的游戏并没有几个像话的。

然而大家千万不要天真地以为 Bethesda 的展台没多少人气，如果单论排队难度的话，Bethesda 算得上是南馆第一难。人气来源只要来自于两款游戏：《狂怒 2》和《辐射 76》。前者的试玩台被放在了一个非常不显眼的角落，队伍不算特别长，但 Bethesda 非常坏心眼地采取了限制试玩人数的办法，基本上到中午左右，该处的工作人员就会非常热心肠地跟你说：“今天的试玩已经排满了，明天早点来吧。”

另一个人气极高的展台属于《辐射 76》，然而这并不是因为有试玩台，而是因为展台被布置成了避难所的模样，大家可以在里面体验一下避难所的生活，例如亲身测试一下自己的 S.P.E.C.I.A.L 是多少啊什么的……这个展台同样采取了《狂怒 2》的排队方针，玩家需要先预约时间才能进入，而且人数非常有限。


■展台上还放置这很多游戏相关的周边，例如这个来自于“《辐射》系列”的死亡爪。



■育碧的跳舞，Bethesda的Pipboy，E3上雷打不动的两个环节。





▶《毁灭战士 永恒》虽然没有出展游戏，甚至连展台都没一个，但相关的雕像还是放了一个。



▶还有这个测试力量的游乐项目，话说打到最高点后竟然没有任何奖品，实在是太不像话了……



◀虽然《狂怒2》的试玩展台不太显眼，但放置在展台周围的“道具”却非常显眼，例如这台食物贩卖车。

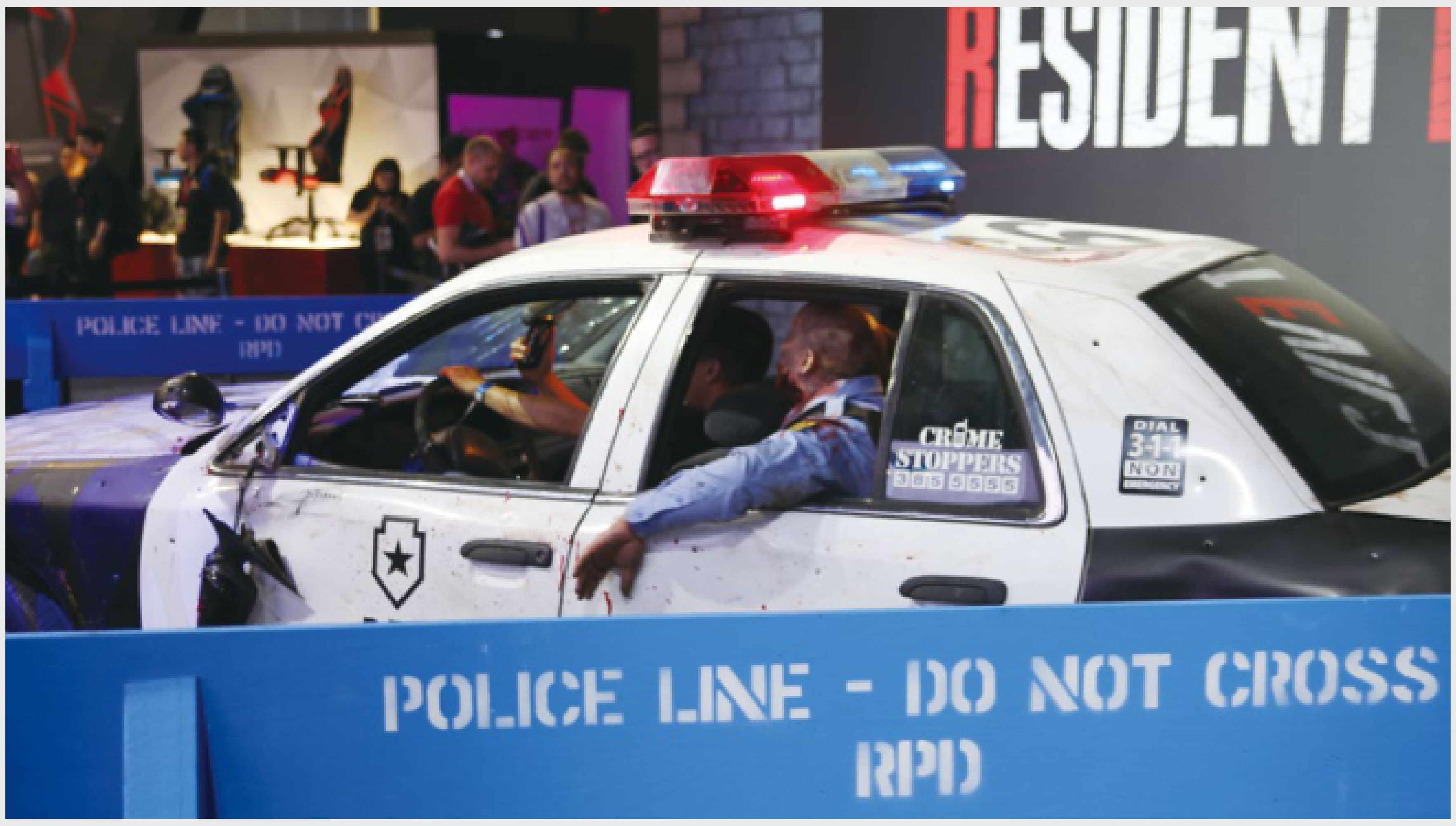
浣熊市警局一日游

Capcom



■浣熊市警局的门牌非常显眼，入口进去就是试玩区了。

Capcom 的展台是所有第三方展台中布置得最用心的一个，主体当然是和今年公布的重头游戏《生化危机 2 重制版》相关的浣熊市警局。值得一提的是，今年第三方中试玩排队最长的游戏莫过于是《生化危机 2 重制版》，如果不是开馆后第一时间过来排队的话，那么基本上你将会在这条试玩队伍上耗上至少 4 个小时的时间。





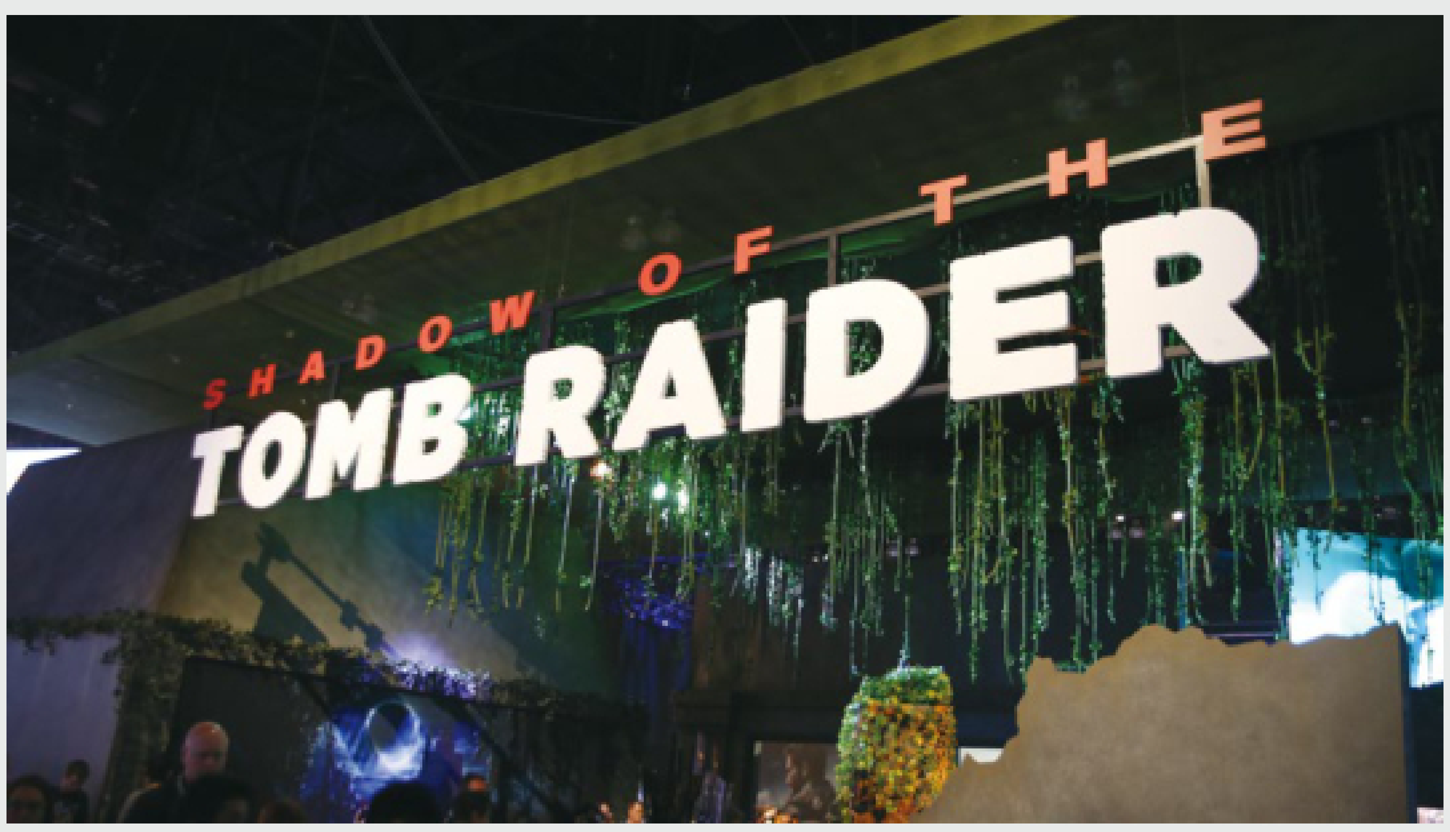
▲展台还有警车和附送的丧尸供合影留念，顺便一提，合影留念的队伍也非常长……



◀当然了，今年Capcom还有另一个游戏大家可别忘了，那就是《洛克人11》。

还是那些熟悉的面孔

SquareEnix



如果说第三方里试玩人气最高的游戏是《生化危机 2 重制版》，那第二高毫无疑问是《王国之心III》，这款在 6 月初才确定发售日的游戏牵动着万千系列粉丝的心。因此大家也不难理解，即便试玩内容早已放出完整视频，依然阻挡不了玩家前往排队试玩。SquareEnix 的另一个人气试玩游戏则是每年都不缺席 E3 的《最终幻想 14》，话说笔者至今都想不明白，一个网络游戏你急着玩新版本等更新不就好了吗，至于过来 E3 排队打副本吗……

最后别忘了还有《古墓丽影 暗影》，不过本作的人气明显比不上前两位前辈。话虽如此，展台本身布置得还是非常有特色的。



■和其他游戏的展台相比，《王国之心III》展台布置非常简单，但人气却非常高。



▲《最终幻想14》展台的风格和以往类似，依然是以和风为主，例如今年就在展台中间放了一棵樱花树。





▲当然，各位也别忘了“姗姗来迟”的美版《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》。

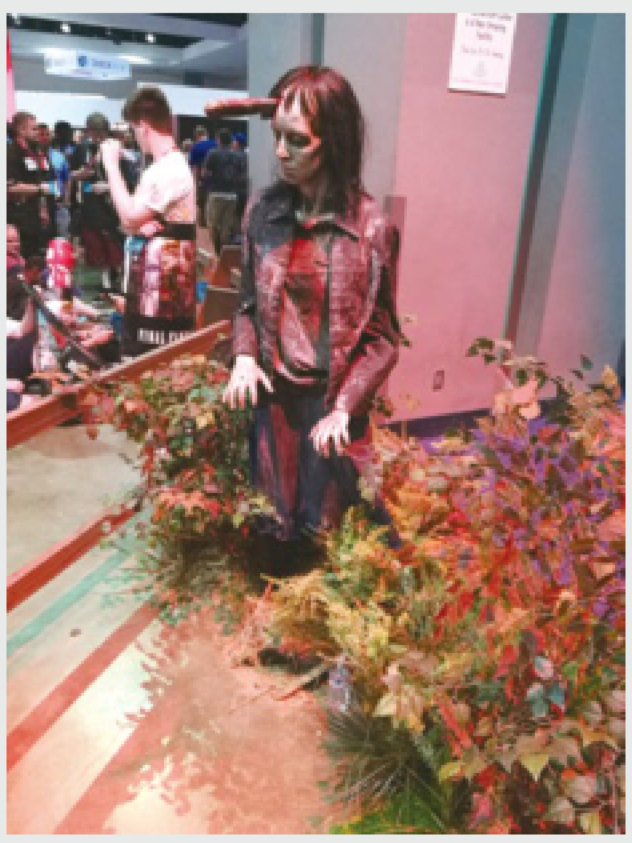
◀虽然展台布置简单，但《王国之心III》的宣传力度却是SE今年游戏中最大的。

其他展台

今年 E3 各大厂商展台的一大特色就是：好看不好玩。虽然苦了一心想去试玩游戏的各位玩家，但拍拍照过过眼瘾还是非常有趣的。当然，在拍照的同时，我们也别忘了一些今年 E3 的新面孔。



▲“是男人就应该去开拖拉机！”，focus Home Interactive展出的游戏虽然多是一些诸如《吸血鬼》或者《机甲狂潮》这种二三线游戏，但它还是凭借这一款《模拟农场19》吸引了各位路人的眼光。



▲丧尸成为了这次E3上登场次数最多的角色，例如这位来自于《行尸走肉》展台的丧尸小姐。



■Marvelous! 的展台布置非常简单，但凭借着一堆针对群众口味的“服务型游戏”，它还是成功吸引了不少玩家的目光。



■很少有一个游戏占用一个展台，除了《侏罗纪世界 进化》以外，另一个享受这种待遇的就是现在大红大紫的《堡垒之夜》。



▶今年动视的展台是《命运2》最新DLC和《COD 黑色行动4》，试玩人气虽然一如既往的高，但和其他展开大家争相拍照留念相比，动视的展台就有点“冷清”了。



■你敢说这不是“服务型游戏”？

E3 乱斗大盘点，谁才是真正的 MVP？！

编辑部 E3 最佳游戏

高科技的未来真的会是全人类范围的幸福吗？期待这款游戏的乌托邦未来世界所给出另一种不同的答案。

相对于在游戏内容上丰富有趣，我希望“赛博朋克”的元素能够更加大胆超前，令人耳目一新，而不只是换了皮囊的美式 RPG。

感谢乌冬赠送的超级火箭！

赛博朋克 +RPG+CDPR，请给我一个不买买买的理由。

VIP 虽然玩家们针对这作变成第一人称视角吵得沸沸扬扬，但我倒是意外可以接受，不过问题是我们 2020 年前能玩到这个游戏吗？

不知道有没有未来版的打牌，没有就不玩了（笑）。

我就问一句，什么时候卖。

赛博朋克 2077

重新定义赛博朋克游戏。

VIP 就像游戏名称剧透的那样，这是一款 2077 年发售的游戏，然而提前在 2018 年就公布了大量情报。如此厚道与高效，这不给编辑部最佳可不行啊！

赛博朋克与都市开放世界的组合拳简单又粗暴，况且还能听到那么带感的中文配音，放弃抵

主视角的《赛博朋克》恐怕得让我晕一会儿了。

《赛博朋克 2077》采用主视角，《杀出重围》或成最大输家。

在我看到《赛博朋克 2077》的那一天，“《杀出重围》系列”在我心目中已经死了……

对于本作的一切都充满了好奇！

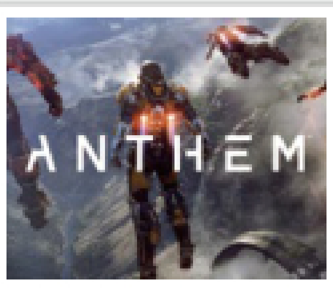
波兰人该让法国佬见识见识什么才叫真正的赛博朋克了！

除了发售日外，最想知道的是还有没有类似“昆特牌”那样沉迷度十足的小游戏。

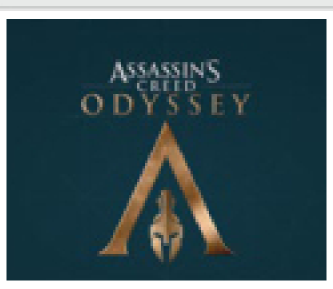
重磅出炉！

编辑部 E3 十大期待游戏

8 并列 4 票

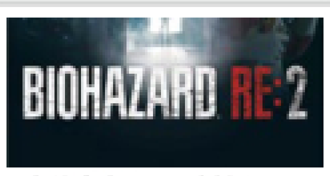


• ANTHEM



• 刺客信条 奥德赛

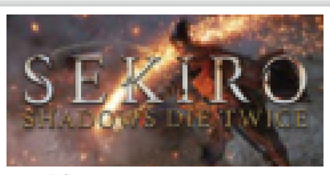
6 并列 5 票



• 生化危机 2 重制版

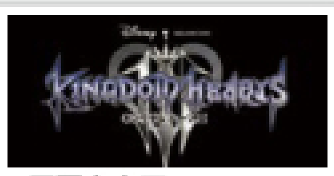


• 最后生还者 II

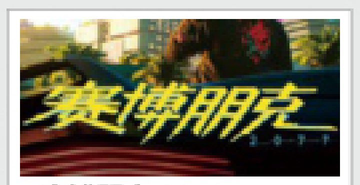


• 只狼

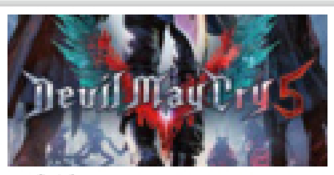
3 并列 6 票



• 王国之心 III



• 赛博朋克 2077



• 鬼泣 5

1 并列 7 票



• 对马岛之魂



• 火焰之纹章 风花雪月



大讨论！E3 热点话题

老玩家如何看待《生化危机 2 重制版》？

《生化危机 2 重制版》在 E3 上惊艳亮相，充足的试玩流程也颇受好评，但是两位主角的造型变化却在网上引起了轩然大波，尤其克莱尔的脸部极不符合东方审美习惯。另一边厢，《鬼泣 5》也是类似的情况，粉丝为新作振臂高呼的同时又因但丁的造型而哀鸿遍野。

其实近年来，Capcom 在角色造型方面的异化之路上似乎越走越远。不但有“专毁女神”的《启示录》分支系列，两年前《生化危机 7》的克里斯同样引来一片吐槽之声。制作组表示是为了让角色与场景不会显得格格不入，才刻意调整了人物造型，向更加真实的方向靠拢。虽说出发点可以理解，但毕竟这些经典角色太过于深入人心，而且 2010 年发售的 Wii 游戏《生化危机 暗黑历代记》中，对 2 代两名主角的造型重塑深得玩家好评，要接受这突如其来的巨大反差并不是每个人都能做到的。其实在实机试玩中，里昂的造型除了下巴以外其他方面都不算太突兀，克莱尔在宣传影像里也和海报上的长相有些许差别。目前艾达 · 王尚未露脸，雪莉则挺可爱。要是玩家实在不能接受长相变化，就只能自我安慰在越肩视角下，大部分时候看到的是角色们的背影了……

如果能抛开“颜值”上的成见，《生化 2 重制版》堪称诚意十足，全面重制的力度比当年三上真司领衔开发的初代重制版有过之而无不及。视角的改变能带来截然不同的游玩体验，场景结构和流程同样做出了大幅修改，出色的画面效果更是一扫《生化 7》的受诟病之处。双主角流程再加上已经确定会有的“第四幸存者”和“豆腐”模式，内容绝对厚道。除了时隔 21 年重回浣熊市的感动外，重制版的细节方面还体现了对《生化 1.5》、《生化 3.5》以及《逃出生天》分支系列的致敬，此举足以获得老玩家们的好评。

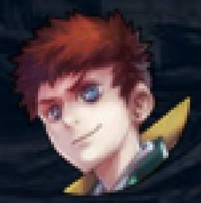
NS 在 E3 之外还有什么牌？

如果算上去年画的饼，任天堂手上还有《猎天使魔女3》、《银河战士4》、《真女神转生5》等不少强势IP，再加上尚未发售的《大乱斗 特别版》、《精灵宝可梦 Let's GO 皮卡丘/伊布》、《火纹 风花雪月》等，至少在牌面上还是相当有战斗力的，未来2018下半年，乃至2019都是完全值得期待的。至于整体阵容方面，鉴于NS的机能所限，大部分同世代吃画质的高清大作或许并不会如何眷顾NS，移植作、一些性能要求不高的作品可能仍是目前阶段的首选，如已经发售了的《上古卷轴V 天际》、仍在炉中的《黑魂 重制版》，又或者是一些主打趣味性的独立游戏等等。其实这点不难想通，尽管NS在去年靠着诸多第一方大作红红火火，但究其根本，它也仍旧只是一台年仅一岁的主机，就算大作从NS公布的那一刻就开始爆肝制作，也会面临开发周期不足的尴尬，倒也在情理之中。

至于任天堂在 E3 上的表现为何遭到不少质疑，这其实也与前面所述的那些“饼”没有放出新料、新 IP 公布过少脱不了干系。新社长上任后到底葫芦里买的是什么药我们仍无从得知，但不按常理出牌一向是任天堂的传统，毕竟在本届 E3 之前，谁也想不到“《宝可梦》系列”会提前公布两款新作，而系列正统作也公开了大体的发售时间……其实这些消息留到 E3 再“炸”，或许会有更好的结果，毕竟仅靠在去年就已经亮相并压轴的《大乱斗》作为本届 E3 主打，显然还不足以填饱口味各异的广大玩家。

但不管怎么说，目前在 NS 上蓄势的大作其实还真不算少，只是发出消息的时机有点迷，而作为玩家的我们，也只能期待下半年能看到更多的干货，消除现阶段的所有质疑之音。

《堡垒之夜》跨平台联机再掀波澜，登陆过 PS4 版的 Epic 账号竟无法再登陆其他主机平台？



在 E3 2018 任天堂直面会上，《堡垒之夜》正式宣布登陆 NS，标志着这款如今已火遍全球的游戏正式完成全平台部署的战略。然而就在直面会结束后的当晚，玩家们纷纷打开自己的 NS，准备体验一把 NS 版的《堡垒之夜》时，不少玩家却发现自己的 Epic 账号竟然无法在 NS 平台登陆。原因很快便被找到，却令人有些哭笑不得，原来这些玩家的 Epic 账号之前都曾拿来登陆过 PS4 上的《堡垒之夜》，并且绑定了自己的 PSN 账号，更为棘手的问题是，目前即便是将其和 PSN 账号解绑，也同样无法再拿来登陆 XOne 和 NS 这两个主机平台的游戏。

事件发生后引起了轩然大波，SIE 随后通过 BBC 发出了一个声明，但仍然没有就此事发表任何观点，此举再次受到了大量玩家的口诛笔伐，其中尤以 PS4 玩家居多。在此前，PS4 版《堡垒之夜》虽然能与 PC、IOS、MAC 和安卓版进行正常的跨平台联机，但惟独与 XOne 无法互联。而此次的 NS 版《堡垒之夜》显然也遇到了和 XOne 玩家相同的状况，但令人意外的是，NS 版《堡垒之夜》的玩家却可以和 XOne 玩家共享一个 Epic 账号并进行正常的跨平台联机，因此实际上无法进行跨平台联机的只有 PS4 一家而已，也难怪不少 PS4 玩家也开始吐槽 SIE 的不公平待遇了。

由于本世代下 PS4 的优势地位，SIE 对跨平台联机采取谨慎态度也不难理解，但此事的起因却并非仅仅只是出于对 PS4 无法与 NS/XOne 跨平台联机的不满，登陆过 PS4 的 Epic 账号被锁才是玩家最关心的问题。Epic 从很早便开始推进《堡垒之夜》的全平台互联计划，在开发人员的设想中，玩家只需注册一个统一的全局账号（Epic 账号），便能在任何平台上登陆并游玩《堡垒之夜》，这个账号不仅储存着玩家在游戏中内购的道具和造型，也可以记录玩家在任意平台下的战绩。而此次事件的实质在于所有登陆过 PS4 的账号都无法用来登陆 NS 和 XOne，如果我们只考虑主机平台，那么这些登陆过 PS4 的 Epic 账号相当于被锁在了 PS4 这个“孤岛”之中，无法像其他两家那样可以互相共享账号。而如果 PS4 玩家想要在其他主机平台游玩《堡垒之夜》，那么就只有舍弃原有账号内的一切内容在其他平台注册一个新账号从头开始，这无形之间给所有双机党甚至多机党玩家出了一道艰难的选择题。



不过在我看来，这次事件倒还真不一定全是 SIE 的错，毕竟它也不可能拥有管理 Epic 账号的权限，而且通过 NS/XOne 注册的 Epic 账号虽然也可以与 PSN 绑定，但无法用来登陆到 PS4 版《堡垒之夜》中，也就不存在上述所说的账号被锁在 PS4 平台的状况了。但此事追根溯源，仍然要归结于 SIE 一直以来坚持的不与其他主机平台互联的政策，或许从商业利益的角度上来看这样的做法无可厚非，但长此以往，尤其是在跨平台游戏越来越多，跨平台联机现象逐渐成为常态的今天，当其他平台之间已经畅通无阻时，若再不顺势而为做出相应的改变，到头来受到损害的也只有 PS4 玩家自身的利益而已。

第一人称视角对你玩赛博朋克有影响吗？





作为一个把《杀出重围 人类革命》和《杀出重围 人类分裂》都通了两遍，玩《生化奇兵 无限》各种开心，《辐射 新维加斯》和《辐射 4》几乎全程第一人称打通的角色扮演游戏爱好者，我直到看到《赛博朋克 2077》公布游戏是第一人称视角的那一天，才知道原来这世上还有这么多同好连个主视角游戏都玩不了。

关于这款作品需要用第一人称视觉玩这点，我自己肯定是完全不受影响，实际上我挺喜欢第一人称RPG的，既有沉浸感，又能够方便观察游戏场景中的细节，更别提打枪的时候视距集中而能够瞄准非常远距离外的敌人。

但同时我也能够理解为什么这么多玩家对此心怀芥蒂，尤其是那些从《巫师 3 狂猎》开始接触 CDPR，并且热切想要尝试《赛博朋克 2077》的玩家，他们可能此前真的完全没有对第一人称视角的游戏有所接触，毕竟在 RPG 这个类别里面，只有古典的美式 RPG 和同样古典的日式 RPG 会采用第一人称视角，而且后者往往还只是走迷宫的时候采用第一人称，战斗时哪怕不是采用第三人称，也起码是指令制的。而且很多玩家也的确存在所谓的第一人称眩晕症，没办法适应这种视角。

可是作为原本也是根本不玩第一人称游戏的过来人，我的意见是：大家至少可以先试一试。

因为 CDPR 在宣布游戏为第一人称视角后，不止一次强调过，这是一款第一人称角色扮演游戏，所以大家先不要把《COD》和《战地》这一类有着强烈动作要素的主视角射击游戏和其等同起来，因为两者之间只有视角呈现方式相似，但是游戏内核并不一样。《赛博朋克 2077》的体验更接近于《辐射 4》，你可能会遇到很多剧情和互动，战斗只是游戏当中的一部分，而且目前看来这个游戏也有等级的概念，所以玩家很可能在战斗当中可以不靠枪法取胜而是靠属性碾压莽过去。

而且我很肯定，虽然第一人称视角的眩晕症的确存在，但其实并不是一种人人身上都固化着的状态。因为我自己也曾经觉得我是这一类“患者”，但在逐步接触之后，我会发现自己其实能够很快适应这种状态，在接触初期时的不适其实更像是一种神经系统适应新体验时的短暂紊乱。很快我就学会了同时操纵两个摇杆而不是靠平移左摇杆来瞄准，以及用听觉来代替游戏视角当中不存在的余光去注意自己观察不到的周边情况。

这个过程并没有让我变成什么 FPS 大师，我现在打《COD》类的快速 PVP 和敌人经常飞檐走壁的《守望先锋》时仍然反应跟不上各种吃瘪，所以我可能真没什么这方面的天分，但起码用来打打枪法和反应速度都慢一拍的 AI 敌人已经不成问题，而这个水准用来玩 RPG 式的第一人称视角游戏已经绰绰有余。

所以这个道理类似于如果我们畏高，一下子把我们放在百米高楼上，只能把我们一直吓得半点不敢动，但《赛博朋克 2077》的视角和战斗适应难度满打满算也就是两三层楼高，我们可以不妨试试走上去适应一下，而不是听到这楼有楼梯就开始满地打滚拒绝移动半步——你会错过很多原本自己能够乐在其中的美妙事物。

事实上，第一人称视角的 RPG 游戏并不少见。《生化奇兵》、《无主之地》、早期的《上古卷轴》等等都是第一人称的 RPG 游戏。对于有射击要素的 RPG 游戏来说，第一人称无论是操控性还是代入感都比第三人称好上不少。在没有任何普通玩家亲自玩到《赛博朋克 2077》的情况下，单靠“第一人称视角”这几个字眼去评判游戏本身是不够理智的。事实上，不少玩家对此有所抱怨也是出于自身感性上的认知，要么是已经适应了《巫师 3 狂猎》的第三人称模式，要么是容易晕第一人称等等。我们要明白一点的是，《巫师 3 狂猎》是一款扮演“杰洛特”的游戏，而在《赛博朋克 2077》中我们扮演的是自己。这种主角身分的不同是导致这两款作品采用不同人称视角的重要原因。而对于晕第一人称的问题，影响因素可不仅仅是第一人称本身。第一人称的视野大小、镜头的摇晃或旋转速度、视野中内容的多少等都会对是否晕以及晕的程度产生影响，更不要说每个人本身对于晕的阈值也是不同的。对于个人来说，第一人称的《赛博朋克 2077》完全可以接受，这种强烈的代入感会让我更加去享受这款游戏。而对于 CDPR 来说，坚持第一人称才是他们自身理念的体现，更是他们通向改变玩家理念而非适应玩家玩法的传奇游戏公司的必经之路。如果在听到玩家的反馈后而强行加入第三人称，这种缺少自我坚持的做法才是真正的“波兰蠢驴”！

我算是比较晕主视角射击游戏的那一类人，不过并不是全部都晕，还得挑游戏，比如《孤岛惊魂》玩多久都没事，但换成《杀出重围》不出半小时便开始感觉头晕恶心，所以这次同为赛博朋克题材的《赛博朋克 2077》采用第一人称的消息传来时还是不免会有些担心。其实说到底，这次采用第一人称会在网上引起如此之大的波澜，还是与 CDPR 的上



一部作品《巫师 3　狂猎》脱不开干系。《巫师 3　狂猎》作为 2015 年的年度游戏，其优秀的素质吸引了太多本身对这一类型并不感冒的玩家，而“曾经沧海难为水”，有《巫师 3 狂猎》珠玉在前，玩家对开发团队的下一部作品《赛博朋克 2077》自然充满了期待。但《赛博朋克 2077》本身却有一个问题，那就是直到今年 E3 微软发布会上登台亮相之前，这款作品依旧处于“犹抱琵琶半遮面”的状态，除了几张概念图外再无任何相关情报。因此在一方面由于信息获取的不对等，各路玩家便会先入为主地以《巫师 3 狂猎》来“套”《赛博朋克 2077》的样子；另一方面，CDPR 在宣传中一直是以颇为宽泛的“角色扮演”来定义《赛博朋克 2077》的游戏类型，所以相当多玩家早就在心中将《赛博朋克 2077》当做《巫师 4》的替代品。追随“《巫师》系列”一路过来的玩家之中无疑是一群习惯了第三人称游戏的群体，突然得知期待已久的游戏竟然采用了第一人称，也就难怪会有许多人因此而失望了吧。

《对马岛之魂》、《仁王 2》、《只狼》遭遇题材撞车
——这三款武士游戏谁才是你的菜？



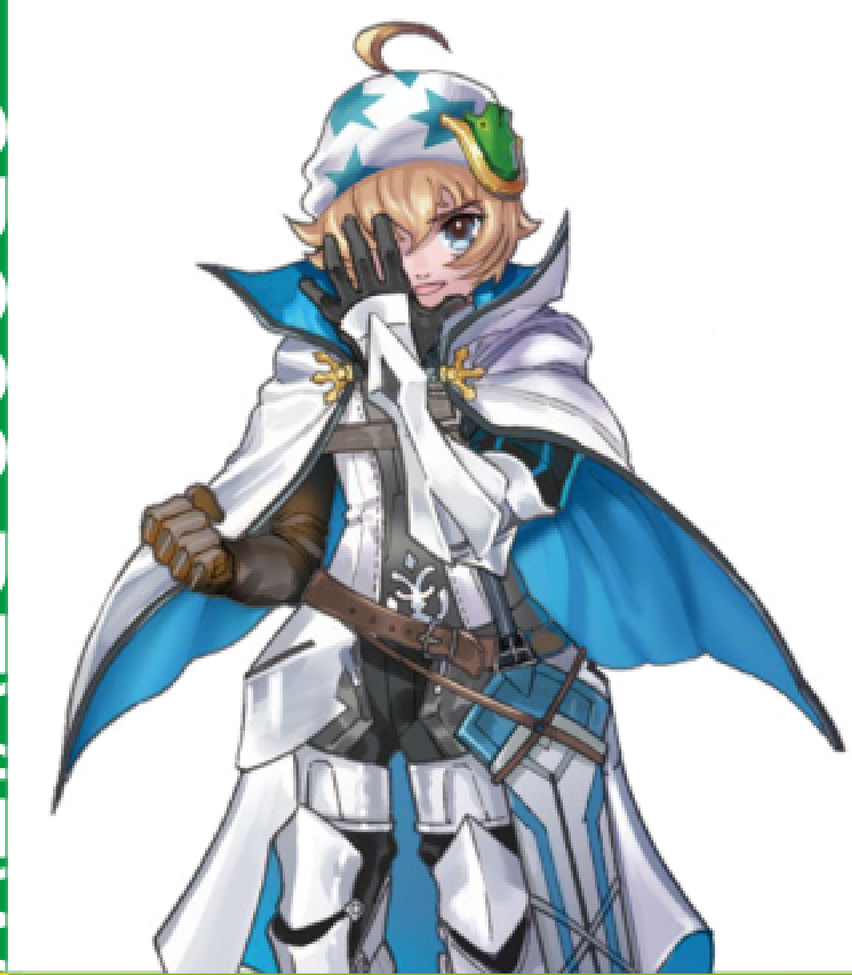
只有人类敌人出现，没有什么牛鬼蛇神的《对马岛之魂》可能是这三个游戏中最“写实”的吧（笑）。我个人其实是很喜欢《仁王》中以上中下段“构”来区分战斗风格，还有残心这些设定的，因为这些设定都来源于现实中的剑道，而Koei把这些剑术元素以外行人更容易理解的方式融入到游戏中，所以玩起来特别有意思，但是在难度上也进行了妥协，加上后来经过了版本更新之后，无论是作为“魂”类型游戏还是剑术游戏都有些变味。

《对马岛之魂》现在具体的战斗系统还没公开，但是玩法可能是最不像“魂”的，毕竟《只狼》出自宫崎英高之手，《仁王》的系统也模仿、脱胎自“魂”系列，那么作为新 IP 的《对马岛之魂》战斗系统可能是这三作中最具特色的。游戏会不会像《仁王》那样采用“构”这种概念目前还无法确定，但从战斗演示也可以看到主角能使用的招式非常多，比如拔刀斩、防反甚至柔术等等，在面对使用不同武器的敌人时还采用了不同的战术，每一招每一式都有根有据。虽然常说欧美厂商做和风或者其他亚洲背景的游戏多少会有些变味，但是制作组为《对马岛之魂》还是做了很多功课，除了实地考察和邀请专业人士指导之外，还邀请了有丰富的舞台剧演出经验的演员 Daisuke Tsuji 进行动作捕捉，可见本作对日本剑术的还原的细致追求，这些都是本作值得期待的地方。

首先要说明的一点是，本次《只狼》中出现的主人公并不是一位武士而是一名忍者，不过使用太刀进行劈砍确实是这名忍者的主要攻击手段。其次要特别强调的一点是，《只狼》不再是“《魂》系列”的作品，无论是死亡机制还是游戏的玩法都和“《魂》系列”有很大的不同。《只狼》更加强调的是刀剑相拼，一般我们在电影中看见的两名武士激烈拼刀的场面在《只狼》中会得到一定程度的还原。从本次的宣传影像来看，游戏中的敌人不仅仅只有武士这种人型敌人，诸如庞大身躯的蛇这种很有宫崎英高风格的敌人也会登场。《只狼》没有《仁王》那样的魔幻，也不像《对马岛之魂》那样的写实写意，它依托于日本战国的框架找到了属于自己的独特风格。对于宫崎英高和From Software来说，他们就像是一名对于高境界无限追求的武士，所以才会抛弃那些已有的成熟概念，来为自己和玩家做出了这样一款全新的游戏。

当然是仁王！毕竟是对战国题材相当熟悉的光荣开发，《仁王》在日本文化的表现上要更为细腻一些，背景故事、动作架势以及日本神话体系融合的都比较自然。而这次《仁王2》选择本土人担任主角，支持自定义角色，预告片中主角将拥有化身为鬼的能力，似乎将加大日本妖鬼的内容，减轻之前的战国元素。虽然在游戏性方面无法与“魂系列”相抗衡，但此次对于主题“鬼”的把握仍可以吸引不少对日本文化感兴趣的玩家，只期望这次小弟不要再为了拉长游戏寿命而随意调整游戏的数据。



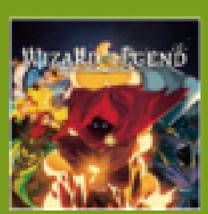


黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 查理曼 ■出自《Fate/新世界 Link》
■Coser 六等星 ■插画 西达cida

游戏月旦评

传说法师
Wizard of Legend



下载版

NS/PS4/XOne

[21]

■contingent99 ■动作
■2018年5月15日 ■中文版

游戏简介：《传说法师》仅由两人的制作团队研发了4年才正式推出，是一款高速战斗风格的Rougelite动作游戏，玩家将扮演一名穿越到过去的无名法师，用上百种攻击法术与上百种道具搭配出不同的组合，历经艰险通过最强试炼，快速流畅的动作在像素游戏中相当少见。

·酣畅爽快 ·硬派核心 ·合作同乐

优点
· 动作流畅拳拳到肉
· 法术招式丰富

缺点
· 内容不足容易厌倦
· 系统浅显深度不足

本作初始难度较大，需要一定时间练习才能上手，选择优秀的法术与符文是轻松通关的关键，优秀的手感则可以让善于操作的玩家大展拳脚，悬崖前空气墙防止玩家坠落的设定也令人称赞。可惜**本作法术符文虽多，却无法像其他Rougelite类游戏一样相互结合扩展出新的战斗方式，平衡性也有待调整**，在得到强力的搭配后，游戏的难度以及成就感会直线下降，容易让玩家感到厌倦。双人模式支持同屏合作与对战，但仅支持本地联机有点可惜。



▲眼花缭乱的魔法战斗！

如果你认为法师只是那种躲在远处进行长时间咏唱，之后丢出一个大火球的角色，那么这款游戏便会告诉你法师也是可以近战并瞬发法术的！以各种法术作为攻击手段的本作节奏非常快，法术的类型也足够丰富。可能是由于游戏的开发团队只有两人，游戏的关卡并不多，且整体耐玩度有限。

本作拥有爽快的战斗手感和流畅的游戏节奏，地牢探险体验很棒。但和许多Rougue类游戏遇到的问题一样，本作的流程较为单一，也没有《以撒的结合》那样丰富的道具系统和完善的奖励机制。技能虽多，可用于实战的Build却还是偏少，暂且期待游戏的后续更新吧。

STEAM评论 COMMENTS

瑠奈璃亚 评《传说法师》
吸血鬼的眼镜强无敌，不过还是召唤流安逸。期待后续更多内容，非常良心的游戏。

蹦跶逛街达人 评《传说法师》
游戏是好游戏，但是更新太慢，游玩时间也就30个小时便全成就解锁了。

宝可梦 探险寻宝
宝可梦 探险寻宝



下载版

NS

[20]

■Nintendo ■模拟育成
■2018年5月30日 ■中文版

游戏简介：本作是初代151只宝可梦集结而成的育成战斗游戏，采取下载免费，增益内容一次性收费的形式，融合了目前流行的手游玩法，手机平台版本于6月底免费登录。玩家可以通过使用资源烹饪的方式吸引宝可梦成为自己的朋友，培养它们并挑战方可岛上各个关卡。

·家庭悠闲 ·策略战术 ·fans向

优点
· 画风可爱有趣
· 本体免费

缺点
· 平衡性较差
· NS发热严重

资源“大建”、属性随机、相同喂食提升经验、自动战斗等等要素都表明这是一款手游玩法的《宝可梦》作品，对于喜爱手游同时又是“宝可梦”粉丝的玩家而言很具有吸引力，但对一般主机玩家来说可玩度较低。由于只有初始的151只宝可梦，属性设定上却沿用了最新版本，为此取消了属性之间的相克，这使得战斗系统过于简易，**糟糕的平衡性也让策略与培养的必要性大大下降**。期待后续能有更新计划，像真的手游一样持续运营，保证游戏的生命力。



▲151只可爱的立方体宝可梦。

本作的玩法完全是手游的套路，推图、刷装备、“抽”宝可梦一应俱全，玩家可以在小岛上经营土地，组建自己的宝可梦队伍。游戏能像正统作那样选择御三家，等级系统简化后依然存在，技能也能升级习得，但战斗就比较悠闲了，宝可梦会自己移动与战斗，玩家能进行的操作不多，策略性也相对较低。

虽然看着无聊但玩起来相当有意思，方头方脑的宝可梦造型首先就给人以一种耳目一新又比较奇怪的萌感，Q版“《宝可梦》系列”经典的叠罗汉也给游戏的有趣和可爱度大大加分。收集和育成要素的保留则让游戏的黏性一如正统作般的高。但是在NS上进行手游式的自动战斗多少有些怪。

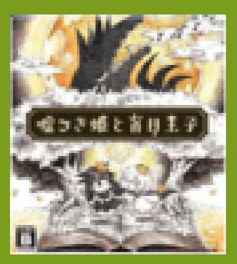
VG评论 COMMENTS

史上最凶恶的Heton 评《宝可梦 探险寻宝》
即使本作用的是烂大街的手游模式，但也没有必须充钱才能继续玩下去的恶心设定。随时且休闲地收集培养宝可梦很有趣，美味的前菜。

tbnl888 评《宝可梦 探险寻宝》
作为放置类游戏，本作几乎没有操作空间，惟一能操作的闪避功能也不尽人意。但是画面很Q很方，还是很讨人喜欢。

说谎公主与盲眼王子

嘘つき姫と盲目王子



NS/PSV/PS4

[23]

■日本一 ■动作冒险

■2018年5月31日 ■日版

游戏简介：继《深夜回》后，日本一再次推出了拥有清新风格的独特游戏。本作以还原童话绘本的风格为目标，以动作冒险的形式闯关解谜，讲述了一只狼怪物与盲眼王子的爱情故事。玩家可以操控公主在人和狼形态间切换，打倒敌人并揭开谜题。

·小清新

优点：·优秀的美术风格 ·优质的音乐和配音

缺点：·游戏内容过少 ·关卡设计平淡

本作的亮点是还原了童话绘本感觉的美术风格，故事全程均由一名声优朗读，以第三人称的形式讲述整个故事这点值得赞赏。可惜游戏本身流程较短，最多5至6个小时通关，不仅关卡设计本身没什么亮点，隐藏要素也是寥寥无几。故事风格也与此前类似的作品大不相同，某些期待扭曲故事的玩家恐怕会感到失望。本作最大的问题就是游戏内容对不起较高的定价，**可以把它当成一本表现形式优秀的童话小说，但作为游戏来说还是令人失望。**



▲由日本一献上的童话故事！

童话寓言风格的故事是日本一近几年来的拿手题材，本作也是其中之一。游戏的主要进行方式就是在公主和狼这两个形态之间切换来推动游戏进程，变身的时机还得顾及到会不会被王子发现。故事的氛围渲染得很好，可惜故事流程并不长，通关后有种意犹未尽的感觉。

精美的音乐，清新可爱的人设，还有充满童话色彩的故事设定，这些都是本作的亮点。不过比较遗憾的是本作的流程偏短，谜题的设计也不如之前的作品，通关后可玩内容不多，无论关卡还是剧情中可以让玩家深挖的东西比较少，让人意犹未尽。

网友评论 COMMENTS

秋山澪 评《说谎公主与盲眼王子》
插画风格的画面非常耐看，旁白小姐姐的声音也很好听。

阿良良木 评《说谎公主与盲眼王子》
非常喜欢游戏的童话风格。

毛线小精灵2

Unravel Two



PS4/XOne

[24]

■EA ■平台解谜

■2018年6月9日 ■美版

游戏简介：本作是《毛线小精灵》时隔两年后的最新续作，故事舞台搬到了一座小岛之上，讲述了一个关于友谊和羁绊的故事。和前作不同，玩家将同时操控两只毛线小精灵与场景互动并解开谜题，最终到达旅程的终点。此外在通关后还有更多挑战关卡等待玩家前去挑战。

·动脑解谜 ·家庭悠闲 ·合作同乐

优点：·精致的画面风格 ·不失创意的关卡设计 ·富有深意的剧情

缺点：·主线流程过短

本作将新增的双人模式变为了主打模式，即使是单人模式下也需要同时操控两只小精灵进行游戏，虽然一个人玩也完全没有问题，但在操作上始终还是有许多不便之处。游戏场景还是一如既往的美丽，十分细致地刻画出了一个惟美的微观世界。只可惜主线流程过短，熟练以后只需花费6小时左右便能通关，稍显敷衍，不过通关之后每个关卡的收集、挑战以及更为进阶的挑战关卡还是能让玩家花费不少时间和心思来完成，总的来说是一款相当精致的小品级游戏。



▲这只鹅的战斗力可比我高多了……

与前作相比，本作在各方面全面进化。在游戏画面上，无论是物体的物理表现还是远处的景深效果都非常出色。游戏的背景音乐或大气或幽静，整体水平非常高。主打双人合作的本作增加了许多需要双人合作的谜题，两个毛线小精灵共用一根毛线的设定让游玩的两人有了真正的“连结”。

本作延续了一代写实场景与可爱角色的美术风格，冒险精灵则由一角变两角，玩法的重心也发生了大变化。一代受制于线头的长度，玩家必须在有限距离内解开谜题，二代则消去了这个限制，更加注重二人合作闯关。游戏的流程难度稍有下降，但也收录了专门为“受苦”玩家设计的挑战关卡。

VG评论 COMMENTS

FarmingSimulator 评《毛线小精灵 2》
一款不错的动作解谜游戏，保留了和一代一样的精致画面风格。通过关卡之后藏在阁楼里的故事也慢慢解开。游戏还设置了隐藏关卡。

Devenge 评《毛线小精灵 2》
节奏更快，支持双人，解谜变得没有那么繁琐，整体由一个小解迷游戏变得更加动作化，很不错。

六等星

“《宝可梦》系列”一直是我钟爱的掌机游戏之一，可惜《宝可梦》正统续作要等到2019年年底，只能靠这款免费的《宝可梦》手游来满足我的需求，对于一直有玩日系手游我而言，NS已经成为了《方可梦》专用机了。不过内容还是过少，按照手游的肝度，两三周的时间我便失去了玩的劲头。

余烬

近年独立游戏中涌现出了大量有Roguelike元素的游戏，这种无需太高成本也能提高耐玩度的游玩模式我自己一直是蛮喜欢的。从随机性来说《传说法师》只能算是Roguelite（更轻度的Rougelike），但独特的法师题材以及良好的战斗手感依然让我在众多有随机元素的游戏中选中了它。也是希望这款游戏在未来有更多的新内容。

北山杉

如今的平台解谜游戏由于一方面玩法趋于固定，另一方面不少玩家对此也不太感冒，因此喜欢这类游戏的我已经很久没有找到一款像“《毛线小精灵》系列”这样同时在两方面卓越斐然的作品。不论是前作以红线为中心的解谜创意，还是本作主打的两人合作通关，都能让玩家在持续保持新鲜感的同时，尽可能地享受游戏最原本的乐趣。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分的游戏为**“热血推荐”**

文 豆批 编 果汁 美编 咕噜



攻略透解 GUIDE THROUGH

《苍翼默示录 交叉组队战》是著名 2D 格斗游戏厂商 Arc System Works 开发的最新格斗游戏，里面包含《苍翼默示录》、《夜下降生》、《女神异闻录 4 午夜竞技场》、《RWBY》四个作品的人气角色，以 2V2 组队形式进行对战。本作在简化按键操作的同时继续保持着系列一贯的严谨系统和出色画面，配合精美的人设以及各大声优配音，是格斗和 ACG 迷都不容错过的优秀作品。

NS	PS4		
苍翼默示录 交叉组队战		Arc System Works	
BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE		格斗	中文版
2018 年 5 月 31 日	本地 1 ~ 2 人、在线 2 人	无对应周边	
售价为 389 港币			

基本按键

按键	功能
方向键/左摇杆	角色移动
右摇杆	镜头调整
A（□）	轻攻击1
B（△）	轻攻击2
C（○）	重攻击
D（×）	切换后列搭档
P（R1）	搭档攻击（双人）/苍炎共鸣（单人）
触摸板	隐藏暂停后的面板/战术模式课程中重置
L3	FN1功能1：战术模式电脑演示连段
R3	FN1功能2：战术模式结束一个课程
空中按L1	空中冲刺
A+D	反转行动
B+C	摔技
D+P	交错爆发

注：此为PS4版按键；下文攻略会以小写字母abcdp来代替□△○×R1，小键盘数字1-9代表方向键8个方向，J代表跳跃。



全模式介绍

游戏一共分为 9 大模式，下面会讲解每个模式对应的玩法，方便玩家了解。

故事模式



故事模式分为五个章节：

1. 序章
2. BLAZBLUE（苍翼默示录）
3. P4A（女神异闻录 4 午夜竞技场）
4. 夜下降生
5. RWBY

其中 BLAZBLUE 篇一共有四个结局：分别是①诺爱儿结局，②雷其儿结局，③哈札马结局，④共斗结局。BB 篇对话选项会影响结局和故事完成度。如果先做 BB 篇，不管怎么选择最终都不会有 100% 完成度，需要把其余三个篇章打通一遍，再回到 BB 篇就会出现可进入共斗结局的新选项。

注：已经看过的对话可以按 R1 键快进，或者全部对话都不想看时，可以按 OPTIONS 键把文章略过调成全部，然后按 R1 键快速略过。

©Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream.

BB篇全部结局达成条件

诺爱儿结局	全部选项对话选第1项就会出现
雷其儿结局	前面全部选第2项，最后跟哈札马对话时选第1项（我不信任你）
哈札马结局	最后选第2项就会出现（可以在做雷其儿结局时先在哈札马选项处存档）
共斗结局	完成BB篇三个结局及另外三个篇章后再次进入BB篇，根据特定选项进入真结局

BB 篇共斗结局的全部对话选项（部分选项需要通过其他篇章才会出现）

第一场战斗后跟雷其儿对话出现第一个选项：

1. 确实不太值得信任
2. 她应该有自己的打算

选 2

第二场战斗后跟露比对话出现第二个选项：

1. 这件事情背后没那么简单。
2. 如果和我敌对，我不会手下留情。

选 1

第三场战斗后跟千枝对话出现第三个选项：

1. 和我合作吧。
2. 别和我扯上关系。

选 1

第四场战斗后跟 v 对话出现第四个选项：

1. 我在寻找诺爱儿时遇到的。
2. 我在寻找雷其儿时遇到的。
3. 我在寻找你的时候遇到的。

选 3

第六场战斗后跟凛音对话出现第五个选项：

1. 麻烦你们了，我很需要协助。
2. 没那个必要，你们别擅自行动。

选 1

第七场战斗前跟哈札马对话出现第六个选项：

1. 我不信任你。
2. 哼，暂且相信你吧。

选 1

最后完成共斗结局，并获得所有故事模式奖杯。

训练模式

自由设置体力、技能槽，以及对战角色的状态，进行各种练习的模式，学习或开发一些新连段都可以在这个模式里进行。

V.S. 模式

可随时跟电脑或现实中朋友对战的模式，面对面交流是格斗游戏的真谛，不过遇到脾气不好的真 · 格斗玩家，很容易会发生真人快打。其中有 15 个隐藏奖杯需要用到双手柄进行解锁。

战术模式

战术模式是属于游戏其中一个精华部分，假如你是一位完全不会玩格斗游戏的玩家，单纯冲着那精美人设去购买本作，对战时只会不停地拼命连按一、两个键的那种，没关系，只要跟着下面的课程一步步去练习，逐步掌握各种操作技巧，最终也会成为一位伟大的“武术家”。课程一共分为四大篇章，其中内容较多的三、四部分会另作篇幅说明。

基本篇

1. 游戏规则

第一个课程，主要说明一下战斗界面情况，包括血条，耐力等。

2. 移动

操作角色上下左右移动，快速输入后后是快速后跳，快速输入下上 / 斜上是高跳，在空中快速输入前前 / 后后是空中移动。

3. 攻击①精简连段

针对轻攻击（一般招式）和简单连段的说明，a、b 键属于轻攻击，连续按 a 或 b 四次是游戏中最基本的连段，等于一直“哒哒哒”就能出连续技，超简单。

4. 攻击②强袭重击

c 键是强袭重击，主要打击处于地上状态的对手，击中后搭档会出场夹击对方。注意对手处于空中时夹击无效。蹲下按 c 会把直接把对手击倒，空中按 c 是急速下降（根据所选角色会有各种变化）

5. 防御

针对防御进行的说明，分为：站立防御、蹲下防御、空中防御三种，连续防御三次过关。

6. 受身

受身是指被攻击后，快要倒地前作出按键，可以马上让角色恢复战斗状态，避免受到追击。地面受身按方向键左 / 右，空中受身按 a/b/c。

7. 搭档

按 d 键是切换出后列搭档，搭档处于后列时会慢慢回复红色部分血量。

8. 反转行动

同时按下 a+d 键会使用类似升龙的无敌攻击，而且不消耗任何能量，不过出招后破绽较大，如被对手防住可能会受到一整套连段的反击。

9. 技能，特殊技能

技能相当于必杀技，基本全部为《街霸》“波动拳”“旋风脚”的指令（236/214），特殊技能相当于强化版。

10. 逆转技能

单人逆转技能需要消耗 2 个技能量值，用法：236b+c，成功击中后按 p 键会变成双人逆转，同样需要 2 个（合共 4 个）技能量值。逆转技能是一种强力反击技能，一旦击中对方会逆转整个战局，相当于一般格斗游戏中的超 · 必杀技。

应用篇

1. 动态搭档技能

在连段中按 p 键召唤搭档攻击，消耗 50% 交错量值（下方一条横格），在搭档离场前再按 d 键会马上切换成搭档使用。

2. 交错连段（游戏中有时会翻译成交互连段）

发动条件为拥有 50% 以上交错量值，按 p 键召唤搭档并在搭档离场前同时按 p+d 键发动，发动后搭档会留在现场，按键攻击时搭档也会出招，此时交错量值会逐渐减少，降至 0 后结束。

3. 交错爆发

受到攻击或在防御时按下 p+d 键，搭档会一边出场一边攻击对手，需要消耗 100% 交错量值（下方两条横格）。

4. 苍炎共鸣

剩下一个可操作角色时按下 p 键发动，发动后 15 秒内角色会出现各种强化包括：①红色体力值慢慢恢复，②削血损伤增加，③技能量值自动增加，④技能可用逆转技能取消。苍炎共鸣分四种等级，等级会随着和搭档的互助而提升，两人时尽量多用各类组合技能，这样剩下一人就会有高级的苍炎共鸣使用。苍炎共鸣最大好处是可以用技能连接逆转技能，即必杀技连接超 · 必杀技。

5. 摔技 · 解摔

投技，b+c 是前冲再向前投，拉后 b+c 是前冲再向后投，投技使出后可尝试接驳各种连段造成更大伤害。如被对手使用投技，可以在被投的一瞬间按下 b+c 解投。

6. 反弹防御

防御时按下 a+d 键会瞬间把对手推开，一般在防住对手部分超杀或削血技能时使用并进行反击，需要消耗一个技能量值。

7. 反击判定

格斗游戏一般会划分为三种攻击属性，分别指：头、身和脚。如跳跃攻击几乎都是头属性攻击（打头），因此像主角拉格纳“按键 b”这种头属性无敌攻击，可以直接克制对手的跳跃攻击。每名角色都拥有各自的针对性攻击属性，打开出招表好好研究吧。

8. 一击必杀技

发动条件较为苛刻的技能，①对方只剩一人。②按 p 启动苍炎共鸣。③技能量值 9 条以上（所操作角色 + 搭档的技能量值总和）。满足以上条件后，按↓↓↓ b+c 键，一旦击中对方会出现异常华丽的连段，并直接宣布胜利。一击必杀技最强悍的地方是可以结合一般连段使用，例如：bbb →↓↓↓ b+c 等。

角色篇

20 名角色的连段挑战，后文详解。

任务篇

28 个任务，后文详解。

生存模式

使用有限的体力和众多角色对战，实行一命通关！

观赏模式

观赏故事模式中拿到的CG和影片，以及其他画家的一些插图，看看就能拿到奖杯，不错。



▲游戏中精美的CG插图。

影片剧院

可以观赏各种精彩的对战影片，以及管理影片数据，把精彩的镜头录下来给大家欣赏吧。

在线

网上对战是检验玩家实力的地方，分成等级大厅和休闲大厅，或者自己制作或搜寻对战房间，部分奖杯可以找朋友互刷来获得。

编辑

可以编辑虚拟人偶或玩家卡片，打造属于自己个人风格的头像名衔，道具商店可以购买角色颜色以及战斗 BGM 等。



▲选自己喜欢的颜色进行作战吧！

全角色连段挑战及任务详解

相比正篇的《苍翼默示录》，《交叉组队战》虽然简化了操作指令，但要完成战术模式角色篇中所有连段还需要大量练习和耐心。前面一部分角色连段笔者会较为详细地讲解出招方法，方便格斗新手理解。当遇到较难成功的连段，除了查看下面攻略说明，也可以按下 PS4 左摇杆（L3）键来观看电脑演示，掌握出招节奏。按下 PS4 手柄上的触控板是重置战斗，主要用来重置一些需要发动苍炎共鸣的连段，触控版建议换成 L1 或 L2 键，避免因连段时太紧张而误碰触。

连段攻略中一些基本术语：

HEAT 数：即连击次数，连续打击对手会显示在画面上。

版中 / 版边：部分连段会限定在版面中间 / 版面边缘位置才能连接。

Persona：在女神异闻录 4 角色里，会出现一种类似 JOJO 动画中替身能力的攻击体。

瞬间输入 / 提前输入：瞬间输入通常是指在一些连段中，等某个特定动作出现的一瞬间，输入特定指令以达成连段目的（通常会精确到几帧左右），但一般玩家没苦练过是很难达到那种输入手速，这时候可以用提前输入来完成同样的连段。例如：连段 aab → 236a，在连续输入 aab 后，画面上的角色还没来得及出 b 的招式，这时先提前输入 236a，输完正好画面上的角色打出了 b 招式，就会继续打出已经提前输入进去的 236a，完成整个连段。

说完一大堆，下面我们一起来看看每个角色特有的连续技课程。

拉格纳





连段 #1

aaa→214a→a/b/c

使用说明：最基本的连段，前面三连 a 可以每约半秒按一下 a 来使用，第三下 a 击中对手时会有 2HEAT，让人有足够时间按出地狱毒牙（214a），成功后连按 a 键就能追加攻击。

连段 #2

Ja→aabbbb→236b+c

使用说明：先斜上跳或垂直跳 a（尽量在快落地时按），站立按两次 a，然后连打 b 键（不用数按了几次，一直连打就行），直到拉格纳出现前冲抓投动作时停止连打，看准他把对手摔向地面瞬间输入屠杀剪指令（236b+c）。

连段 #3

站立b→Jab→空中ad→a/b/c→a/b/c

使用说明：地对空专用连段，在对手快落地时按 b，击中后跳至空中按 ab，再接空中炼狱升拳（空中 a+d），然后狂按 a 键。

连段 #4

bc→214b→a/b/c→Jab→Jab→空中214a→a/b/c

使用说明：比较难的连技，需要有过硬的格斗基本功才能完成，建议在版中进行。1. 按（b+c）出投技。2. 在投技即将击飞对手的一瞬间，接阎王拳（214b），再稍微慢一丁点接踢飞（a/b/c），尽量让踢飞在空中较低位置击中对手，有利于后续追击。3. 按跳跃（方向 9），在起跳的同时按下空中 ab——空中二段跳（方向 9）——空中 ab——

梦魇穿刺（空中214a）——连打按a键，这一连串动作必需一气呵成，不能有半点迟疑。此招最大难点在于对按键时机的把握，在第一次跳跃时能否成功接上空中a是关键，过快按a会变成站立a，过慢则会被对方受身。

连段 #5

aa→bb（第1段）→214c→aa→Jab→Jab→214a→a/b/c

使用说明：按键比较多的连技，其实并没有多难，如果能连出上一个连段，这个基本上就是白送。留意前面的站立第二个b会有两段攻击，需要在第1段时快速按出死神之镰（214c），等对手快落地时再按站立aa，后续连段可以参考上面连段#4说明。

连段 #6

p→aabb（第1段）→236a→站立aaa→高跳Jab→Jabc→214a→a/b/c→214b+c

使用说明：按键非常多的连技，前面大半段需要不停练习让手指记住按键顺序，后面的跳跃abc可在冲落地面前的一瞬间按出地狱毒牙指令（214a）——连打a键（追加攻击）——追加击中瞬间按出暗黑吞噬指令（214b+c），后半段对输入速度要求较高，不常玩格斗的同学可能会因此卡关。



琴恩





连段 #1

aaa→214a→a/b/c

使用说明：和拉格纳连段#1完全一样的招式，也是琴恩最基本的连段，稍微有点格斗基础都能轻易连出。

连段 #2

Jbb→站立aabbb→214b+c

使用说明：难点在于前面的跳跃攻击，跳跃（方向9）后稍微慢一拍再按bb，落地紧贴对手瞬间迅速按出第一个站立a，然后有节奏按站立abbb——最后接的冰翼月鸣（214b+c）没什么难度。

连段 #3

b+c→bbb→Jaa→空中214b

使用说明：投技把对手挑高后，站立b第三下会再次挑高，跳跃（方向9）后接后续招式，比较简单的投技连段。

连段 #4

蹲下b→Jab→Jab→空中214b

使用说明：地对空专用连段，注意第二次的跳跃时机不要过早按，等第一次跳跃ab击中对手瞬间再按方向9。

连段 #5

版边：bbb→Jc→空中236b→Jc→空中236b→Jbb→Jbb→冰斩击（在空中214b）

使用说明：难点在于两次跳跃c接空中冰翔击（在空中236b）的输入速度要非常快，最后的冰斩击（在空中214b）要全中3HEAT才有效。注意冰斩击的第1HEAT攻击判定在偏上方位置，使出时对手正好处于方向9位置就能全数击中。

连段 #6

bbb→236c→p→蹲下c→214b→a/b/c→空中214b+c→236b+c

使用说明：难点在于发动苍炎共鸣后的蹲下c比较难击中，后面的空中冰翼月鸣（在空中214b+c）需要在追加攻击（a/b/c）未落地前按出（追加攻击击中一瞬间就要按出月鸣的指令），最后用冻牙冰刃（236b+c）追打反而没什么难度。



诺爱儿





连段 #1

aaa→蹲下c→214b蓄气

使用说明：很简单的连段，最后的蓄气其实是按住b不要放开。

连段 #2

b→aaaa→236c

使用说明：4次A衍生攻击的按键时机不好把握，笔者一般是用连打来实现，而贰式·击铁冲击（236c）又必须要接在最后一次A衍生攻击的第一HEAT，所以先掌握第4次A衍生攻击的发生时间再按出236c。

连段 #3

Ja→站立aaa→蹲下c→236b+c

使用说明：简单的跳跃连段，最后是蹲下c扫脚瞬间按出零枪·魔狼牙（236b+c）

连段 #4

站立a→Jaa→Jaa→Jc→空中236b+c

使用说明：诺爱儿的对空连段，参考前面两位男主角说明，基本上没太大难度。

连段 #5

b+c→214a→蹲下a→站立a→蹲下b→aaaa→a/b/c

使用说明：诺爱儿连段 #2 的加强版，变成投技专用连段，最难是前面的投技后怎么接 214a，诺爱儿的前方摔技有 3HEAT，玫式 · 枪夹剪（214a）要接在第 2HEAT 连段才成立，为了加快输入速度，可以事先按住方向 2 不放再按 b+c 出投技，然后预判投技第 2HEAT 出现瞬间迅速输入 14+a，成功后诺爱儿会跳到对手背后攻击，后续的连段其实并不难，先熟练蹲下 a →站立 a →蹲下 b 这个连段，然后一直连打 a 就行。

连段 #6

p→b→a→c→214c→a a a→蹲下b→aaaa→214b→236b+c

使用说明：非常难的连段，需要花时间不断练习才能成功。前面的站立 b → A 衍生攻击→ C 衍生攻击→伍式 · 翻弑击（214c）最好是有节奏地去按（约半秒按一种指令），对手弹墙后，需要往前走两步才能接上站立 aaa（这点在连段中没有说明，要看电脑示范才会知道），后面要凭借经验去找出最后一次 A 衍生攻击的第 1HEAT 才能成功接上陆式 · 闪光海德尔（214b）→零枪 · 魔狼牙（236b+c），注意最后的零枪 · 魔狼牙要在第 1HEAT 击中对手整个连段才算成立。



雷其儿





连段 #1

aabbb

使用说明：兔子的卖萌连段，有节奏地一下一下按就能连出，超简单。

连段 #2

版边：bbb→aaa→按住方向8→空中214b+c

使用说明：幻风原理是借助站立 aaa 弄出的小旋风而形成的旋转攻击。用一开始的默认位置来进行连段，这样站立 bbb →站立 aaa 才能成功接上幻风（方向 8），然后按住方向 8 不放一直旋转到高空后再接巴登 · 巴登 · 莉莉（在空中 214b+c）

连段 #3

版边：Jc→按住方向2→蹲下c→236b

使用说明：跳跃后按 c 瞬间马上按住方向 2 不放会变成加速钻地攻击，落地蹲下 c 出旋转攻击（3HEAT），在 3HEAT 内输入 B 泰尼 · 罗伯利亚（236b）指令。

连段 #4

b+c→aa→Jaa→Jaa→Jc→236a

使用说明：投技后的站立 aa 尽量打低点位置，两次跳跃 aa 后接的跳跃 c 是会直接冲下地面，落地一瞬间按出 A 泰尼 · 罗伯利亚（236a）。

连段 #5

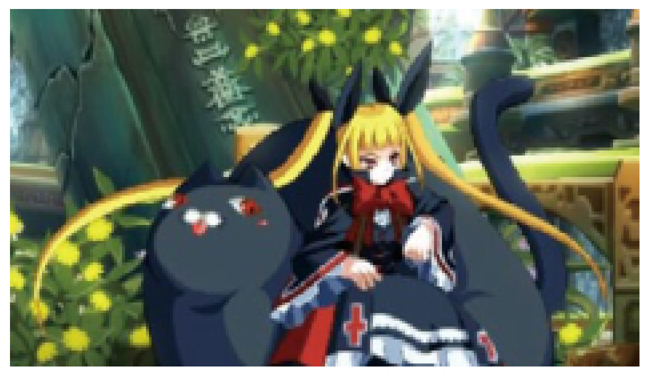
a a→J a→按住方向2→J a→站立aabbb→236a

使用说明：空中两次 a 稍微按快点，落地接的站立 aa 注意不要按太多，会接不上后面的站立 b。

连段 #6

p→bbbabbb→按住方向9→236c→214b+c→236a

使用说明：默认版边的连段，中间部分有点绕（不好理解），在站立 bbb 的第二个 b 后就要按住方向 9 出幻风，第三个 b 攻击中后马上接 EX 泰尼 · 罗伯利亚（236c），再接巴登 · 巴登 · 莉莉（214b+c），电击后对手落地前接上 A 泰尼 · 罗伯利亚（236a），看上去不是十分难连，但各种不同方向的指令集中起来输入会很容易混乱，分成几段来练习吧。



帝卡





连段 #1

aaa→236aa/b/c

使用说明：和其他角色的连段 #1 相比，帝卡的按键节奏要稍微慢一些，具体参考其他角色的用法，很简单的连段。

连段 #2

Jb→按住方向4aaa→蹲下c→236b+c

使用说明：帝卡的跳跃 b 非常特别，使用时会把对手吸过来，注意 a 的按键方向，此招同样没什么难度。

连段 #3

对空技起始：B原子神拳（236b）→站立aaaa

使用说明：简单得不能再简单，按出 B 原子神拳（236b）指令后，一直连按 a 就行。

连段 #4

214b→Jaab→Jaac

使用说明：指令很简单的连段，当然只是说指令……要实际连上还得需要些技巧，按出楔形发射

器（214b）后，先等对手跌到接近低点位置再输入跳跃 aab（起跳同时要按出第一个 a），落地后马上再次输入跳跃 aac，成功。

连段 #5

aaaa→236c→Jaab→空中214c

使用说明：和连段 #4 有些相似但更难，电火球（236c）击飞对手弹墙后，等跌到接近低点位置再输入跳跃 aab（起跳同时要按出第一个 a），然后落地后马上输入 21478（半圈），慢半拍按 c（半拍可以理解为约 1/4 秒）。21478 这个指令同时包含了 214 和跳跃，慢半拍按 c 是要等帝卡跳起后才能成功用出 EX 空中巨神投掷，完成超低空投技连段。

连段 #6

p→按住方向4aaa→蹲下c→236c→站立aaa→236a→236b+c

使用说明：发动苍炎共鸣后的后（方向 4）aaa 要稍快点按，然后接 2+c → 36+c（简化指令），站立 aaa 的第 1 个 a 出招较慢需要提前按，A 原子神拳（236a）会把对手扔到反方向，所以最后的雷电转轮（236b+c）其实是反过来输入（214b+c）。



v-No.13-





连段 #1

bbbb→236a

使用说明：离开对手一定距离连打 b，等 HEAT 数显示 4 或 5 时输入 236a。

连段 #2

bb→J2b→蹲下c→214b+c

使用说明：这里可能是官方翻译错误，前面的站立 bb →跳跃后按（方向 2+b）实际上就是站立 bb → 2+b，没有出现所谓的跳跃，也许角色 v 一直处于浮空状态可能算是一种跳跃吧……后面用简化指令 2c → 14b+c 来输入，没什么难度。

连段 #3

蹲下bbbb→Jbbbb→Jc

使用说明：有节奏地按 b 就能轻易连上，你会听到 v 一直在啾啾啾啾啾啾啾啾……

连段 #4

b+c→236b→站立aaa→站立bbbbb

使用说明：最好在默认的版中位置使用，b+c 投出对手瞬间输入 236b，在对手反弹回来未落地前输入后续连段，难度一般。

连段 #5

bbbb→J2bbbb→J2bbbbb

使用说明：全程只需按 b 加方向按键，要点是在第一次起跳瞬间要输入方向 2 加 bbbb（超低空攻击），第二次的二段跳后同样要非常迅速地输入方向 2 加 bbbb，稍微慢一拍都会连不上。这里可以尝试提前输入来增加成功率。

连段 #6

p→bbbb→236a→236b+c→aaa→236c→214a→214b+c

使用说明：最好在默认的版中位置使用，在前面的站立 bbbb → A 镰风（236a）→古遗锐刃（236b+c）连出后，马上按住前进方向一直跟着对手到版边，输入站立 aaa，在第 3 个 a 砸向地面瞬间输入 EX 镰风（236c），稍慢一点输入 A 刺踪（214a），最后轻松输入疫神巨剑（214b+c）完成连段。



哈扎马





连段 #1

aaa→214a

使用说明：无。

连段 #2

Jbbb→站立aaa→蹲下c→214b+c

使用说明：有些奇怪的连段，先拉开一定距离，跳跃 b 击中后迅速输入 bb，会形成空中踢脚再拉近距离踢脚的奇怪招式，后面的很简单不说了。

连段 #3

蹲下b→Jaaaaa→Jaaaaac

使用说明：等对手落到最低点再按蹲下 b 方便后续追打，最后的 c 比较难打中，需要多练。

连段 #4

236b→236b+c→蹲下bbbb→Jaaaaac

使用说明：非常难的连段 #4，每一个操作都在考验你的反射神经，前面的裂闪牙（236b）→蛇翼崩天刃（236b+c）把对手吹到高空后，在看不到哈扎马的状态下用蹲下 b 击中坠落对手，稍慢一拍再按 b → b → b（注意节奏，按太快和太多都会连不上），这四个 b 实际上只会击中 2HEAT，最后迅速输入方向 9 接空中 aaaaac。整个连段花费了笔者近两小时才成功连出，可以说这类浮空连段都会比较难判断准

确的按键时间，也只能靠不断地练习去熟悉按键节奏。

连段 #5

236c→Jbb→蹲下bbbb→Jaaaaac

使用说明：成功连出上一个连段后，这第五个连段反而感觉没想象中难，其实难度和上一个差不多，只是笔者已经习惯了那种“指法”。默认版中位置使出蛇咬（236c），按方向 8 垂直起跳按 b，等“蛇链”击中倒地对手瞬间再按 b，贴近后按方向 2 蹲下并用 b——b—b-b 这种从慢到快的节奏去按，然后马上接二段跳按 aaaaab。

连段 #6

p→aaa→蹲下c→214a→214b+c

使用说明：这种超简单的连段竟然放在第 6 位，简直是太感动了！



小诚





技能特点：关于小诚的蓄气必杀技，使用时画面左下角会出现蓄气槽。以宇宙大爆炸（236b+c 蓄气）为例，按出 236b+c 后 bc 键不放，等左下角的蓄气槽一满就放手。

连段 #1

aaa→214a→a→a

使用说明：输入 A 星芒幻身（214a）后迅速连打 a 键。

连段 #2

Jaa→站立aaa→214b+c→空中a/b/c→空中a/b/c

使用说明：这是类似《街霸》中真 · 升龙拳的 BB 版，使用蓄气会增加杀伤力。

连段 #3

b→Jbc→Jabc

使用说明：很简单的二段跳连技，可以把对手逼到版边再连。

连段 #4

b+c→214b→Jab→Jb→Jb→空中ad→空中a/b/c

使用说明：b+c 投出对手瞬间输入 214b（在空中）马上接空中 ab，落地后再迅速跳跃 b→二段跳 b→a+d→最后连打 a 键。

连段 #5

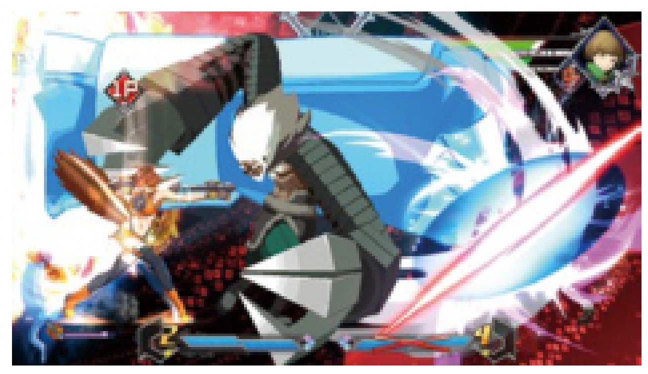
236c→bb→214a→a→b→abb→214a→a→a

使用说明：容易手忙脚乱的连技，分开连很简单，组合起来会经常记不住按键顺序。天狼星爆击（236c）把对手撞墙反弹回来后，站立 bb→A 星芒幻身（214a）→无限连击 A→蓄力重击 B 这 5HEAT 可以有节奏地按（约半秒一按），按完等大约半秒，蓄力重击 B 才会击中对手（因为提前输入了指令），再迅速接后面的连段 abb→214a→a→a，同样是有节奏地去按。

连段 #6

p→aaabb→214a→a→a→236b+c

使用说明：相对很简单的连段 #6，最后等追加攻击 A 击飞对手一瞬间输入宇宙大爆炸（236b+c）完成连段。



阿兹莱尔





连段 #1

aaa→236b→a/b/c→a/b/c

使用说明：一看就会连。

连段 #2

Ja→站立abb→弱点特效（击中瞬间b）→236b+c

使用说明：先有节奏输入跳跃 a→站立 a→b→bb（最后两个 b 之间缩短按键时间），等阿兹莱尔踩完对手后输入黑鹰冲刺（236b+c）

连段 #3

蹲下b→Jaa→Jaac

使用说明：很简单的对空连段，一看就会。

连段 #4

b+c→aaaa→弱点特效（击中瞬间a）→站立b→236b→a/b/c→a/b/c

使用说明：b+c 投出对手后，等他落到接近最低点连打 a，连打时看准弱点特效的击中时机迅速按站立 b 接后续连段。

连段 #5

214c→弱点特效（击中瞬间c）→Jaac→站立bb→弱点特效（击中瞬间b）→236b→a/b/c→a/b/c

使用说明：杀人蜂重槌（214c）→弱点特效（击中瞬间 c）这两招可以简化成 214+c（按住不放），蓄力自动放出后同时按住方向 8 接跳跃 aac，提前落地等对手下来接后面连段，有了前面几个连段的练习量，这里会很轻松。

连段 #6

p→a→蹲下a→弱点特效（击中瞬间a）→236c→弱点特效（击中瞬间c）→6b*5次→236b→a/b/c→a/b/c→214b+c

使用说明：此招属于超难的连段之一，版中限定，最大难点是如何准确地用出那两招弱点特效。经过反复实践，最后笔者得出一种认为可行的方法给大家参考：默认版中开始，先接近对手按 p 发动苍鸣，站立 a →蹲下高速连打 a 约 2～3 次（变成弱点特效攻击）→接佛列安粉碎蹴（236c）→迅速按下方向 6b+c（会有较高机率变成弱点特效攻击，并进入后续连段）→连续按方向 6+b →留意画面等角色踢出第 5 脚前一瞬间按下猛虎连击指令（236b）→连打 b 键→猛虎连打后的第 3HEAT 迅速输入 214b+c（斯巴达）完成连段，以上全部操作要一气呵成几乎没有思考时间。建议最好先从弱点特效开始练习，练完蹲 a 再练 236c。习惯后把两个部分组合起来练，最后练斯巴达那部分连段……OK，已经离成功不远了。

Es





连段 #1

aaa→蹲下c→214c→a/b/c

使用说明：无。

连段 #2

Jb→站立aaa→蹲下c→214b+c

使用说明：无。

连段 #3

版边：站立bb→站立c

使用说明：无。

连段 #4

214b蓄气→站立a→蹲下b→Jaa→Jaab

使用说明：无。

连段 #5

版边：b+c→站立aaabb→跳跃取消→Jaa→跳跃取消→Jaab

使用说明：无。

连段 #6

p→bb→214a→aaabb→214c→a/b/c→214b+c

使用说明：按 p 后，注意前面两个站立 bb 的慢节奏，214a 后等对手落到低点再追打，最后的加拉哈德（214b+c）同样等对手落下低点再用。



悠





连段 #1

aaa→236b

使用说明：作为《女神异闻录 4》的男主角，都是些比较正常的连段，难度也不高。

连段 #2

跳跃a→按住方向4aa→站立aaa→214c→a/b/c

使用说明：只是在一般的连段里多加了后（方向 4）aa，很快就能连出。

连段 #3

b+c→aaaa→236b+c

使用说明：非常简单的摔投追加连段。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jabc

使用说明：第一个跳跃 a 会有 2HEAT，只需打中 1HEAT 连段也能成立。

连段 #5

版边：b+c→aaabb→蹲下b→Jab→Jabc

使用说明：连段 #4 的加强版，前面的站立 aaab 用同一节奏按完，等 Persona 向前攻击完对手约 1 秒后按最后的站立 b，并马上接蹲下 b，后续跟连段 #4 几乎一样。

连段 #6

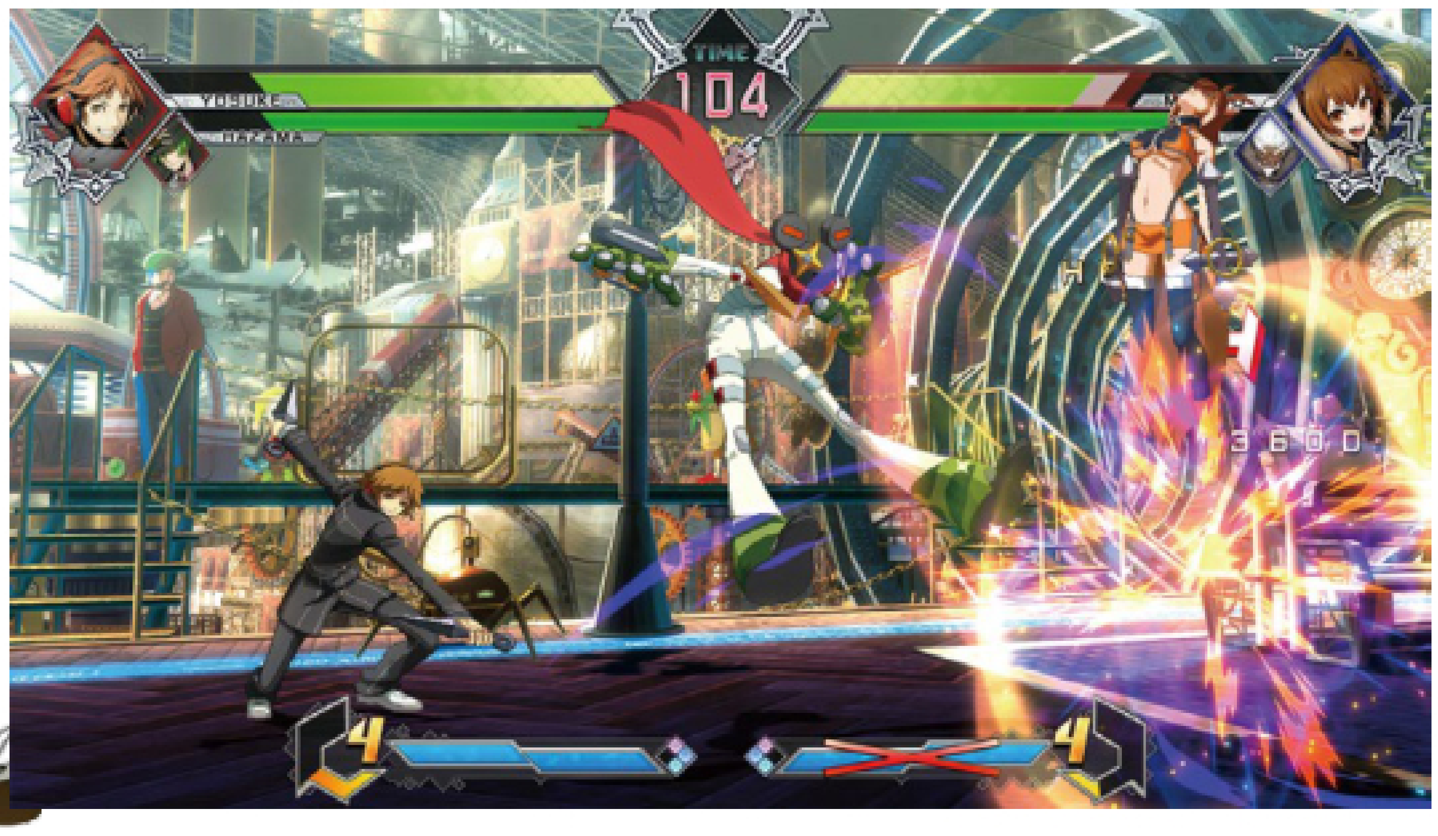
p→aa→蹲下c→214c→a/b/c→214b+c→蹲下b→214b+c

使用说明：版中限定，追加攻击（a/b/c）的第 1HEAT 要连出十字斩（214b+c），这样 Persona 攻击完对手会落在悠的身边，等悠恢复行动一瞬间按出蹲下 b 接十字斩（214b+c）。作为第 6 个连段，其实只有最后的蹲下 b 比较难把握。（注：此连段伤害超过 10000，可在对战模式双人对战中使用解锁对应的奖杯。）



阳介





连段 #1

aaa→空中236a

使用说明：无。

连段 #2

Jb→站立aabbb→214b+c

使用说明：阳介的跳跃 b 落点比一般角色要靠前，版中使用很容易越过对方头顶，建议在版边再进行连段。

连段 #3

b+c→236b→（bb）×3→a

使用说明：阳介的摔技会来回移动，在收招前迅速输入 236b，再一直连打 b，看到阳介在空中做出三次打击动作（左右左）后马上按 a。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jaa→空中236b+c

使用说明：非常简单的对空连段，让我们再温习一次。

连段 #5

空中236c/214c→蹲下b→Jaa→Jaa→空中236a

使用说明：连段 #4 的加强版，同样没什么难度。

连段 #6

p→aabbb→236c→（bb）*3→a→空中214b+c

使用说明：虽然看指令好像很复杂，但这是最轻松的 6 级连段之一（笔者试了几分钟就成功），连段 #3 的加强版。站立 bbb 后等 Persona 把对手吹高再接 236c——b 连打，看到阳介在空中做出三次打击动作（左右左）后马上按 a，再迅速接 214b+c。



千枝





连段 #1

站立aaa→214a

使用说明：有点特别的连段 #1，前面三个站立 a 分别是 1HEAT，2HEAT，3HEAT，所以按键节奏应该是从快到慢的 a-a—a——214a。

连段 #2

aaabb→236b+c

同样是三个 a 的按键节奏问题，参考连段 #1。

连段 #3

b+c→bb→236a→a/b/c→a/b/c

使用说明：投完对手连打 b，看到 Persona 打出两段攻击马上 236a——连打 a。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jaa→Jc

非常简单的对空连段，让我们温习第 N 次。

连段 #5

bb→214b+c→b→蹲下b→Jab→Jab→空中236b

使用说明：版中限定，连段 #4 的加强版，近身站立 bb 接 214b+c，蓄力结束瞬间连续按站立 b 和蹲下 b，这个蹲下 b 是会向前跨一步再踢出，咳……那是非常有型的 180 度高抬腿。

连段 #6

p→bb→236a→a/b/c→214b+c→b→蹲下b→Jab→空中236b→空中214b+c

使用说明：千枝最难的连段，熟悉千枝的攻击节奏后会较为简单，发动苍鸣——站立 bb，等 Persona 的攻击全数击中后（共 3HEAT）再接 236a，千枝落地按 a，接 214b+c，然后开始和连段 #5 的一样的二段跳连技，最后的空中 236b 击中瞬间迅速接空中 214b+c。

雪子





连段 #1

站立aaa→236a

使用说明：雪子是全游戏最多攻击 HEAT 数的角色，召唤出的 Persona 随便打打都会上几十 HEAT，不过连段按键节奏有些慢，可以用连打 a 来代替。

连段 #2

Ja→按住方向4aaa→站立aaa→236b+c

使用说明：如果怕掌握不好按键节奏，可以直接用连打 a 来代替。

连段 #3

b+c→aaaa

使用说明：投完马上快速连打 a 键。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jaac

使用说明：第 NN 次地对空练习。

连段 #5

a→蹲下c→236c→按住方向4aaa→↓↓a

使用说明：按完站立 a 后不要等它收招，直接按蹲下 c——236c，然后会有够的反应时间去按住后连打 a，最后的 A 火焰强化（↓↓a）其实不是拿来攻击用，在对手倒地完全起身前使出就算成功。

连段 #6

p→按住方向4aaa→蹲下c→236c→214b+c→214b+c后按住bc→236b+c



使用说明：默认版中限定，前面没什么问题，就是第一个 214b+c 使出后，等总 HEAT 数去到 13 时迅速使出第二个 214b+c 并按住 bc 蓄气，这时火焰会把对手烧到雪子背后，迅速按 214b+c 用亚基达因追打。

灰都





连段 #1

bbb→空中214b→a/b/c→a/b/c

使用说明：别被长长的技能名称骗了，其实是很简单的连段，作为《夜下降生》的男主角，连段招式都做得很帅！

连段 #2

Jb→站立aa→bbb→214b+c

使用说明：留意站立 bbb 的最后一下 b 是会稍微“顿”一下，后续连段过快按指令会使不出来。

连段 #3

b+c→bbb→236b→236b

使用说明：最后两招直接连起来按即 236b236b。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jaa→空中214c

使用说明：第 NNN 次地对空练习。

连段 #5

蹲下cb→高跳Jab→Jb→空中c（动作中按6）→空中c→空中214b→a/b/c→a/b/c

使用说明：建议版中使用，非常难的一个连段，请参考以下操作——蹲下 cb 把对手挑空，按方向 2-9（高跳）后“按住”方向 6 按 ab，二段跳跃按 b（左手拇指移到 9 按 b）→c（左手拇指移到 6 按 c）→c 连打（左手拇指已松开），后面的 214b 一般要变成反方向使用即 236b，最后连打 b 完成整个连段。这种拇指微移用法，可以在一定程度上加快输入速度，说了那么多其实这些都是几秒间的事情，还是需要不停地练习来提高到成功率。

连段 #6

p→aaa→bbb→214b→a/b/c→a/b/c→236b+c

使用说明：整个游戏中最简单的 6 级连段。

凛音





连段 #1

bbb→跪下c→214b

使用说明：凛音的挥刀速度稍为偏慢，但这对于连段来说是好事，跟着指令一下一下按很快就连出。

连段 #2

Ja→站立aaa→bbb→蹲下c→236b+c

使用说明：同样没什么难度的连技，跟着按键一步步按到最后会使出高达专用的激光剑。

连段 #3

b+c→aaa→bbb→蹲下c→236a→按方向66（前前）

使用说明：只是比连段 #2 稍微复杂一些，最后的舞草（方向 66）没有攻击判定，纯粹为了接近对手。

连段 #4

bb→Jaab→Jabc

对空连技大部分角色都是相通用法，熟练之后一点难度都没有。

连段 #5

蹲下c→bb→214c→按住方向4aaaa→方向66（前前）

使用说明：身材细小的凛音，即使不做任何移动也能在默认初始位置进行这个连段，如在版中位置开始，蹲下 c——站立 bb 后接的飞燕翔（214c）是会跑到对手背后，那后续连段就全部用反向操作。如在版边位置进行则连段较为简单。

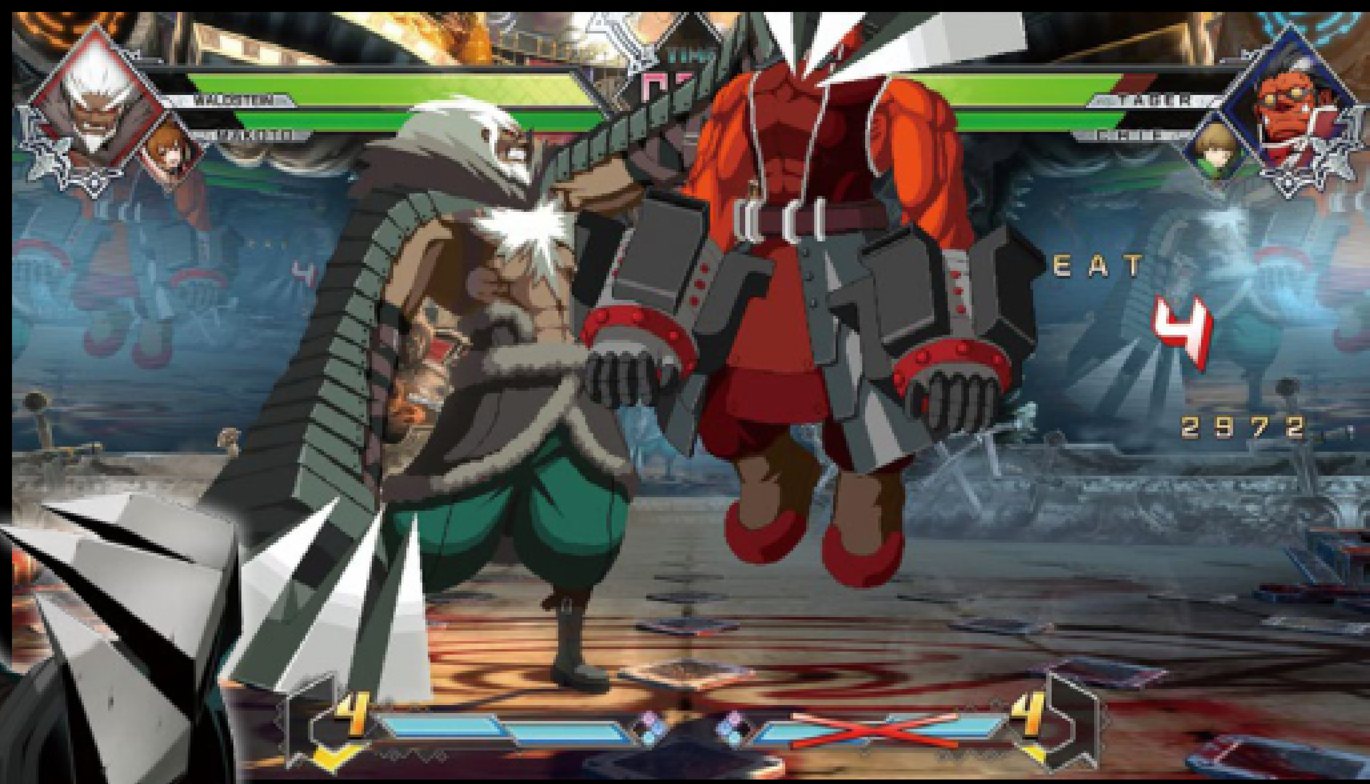
连段 #6

p→蹲下bc→236c→方向66（前前）→abbb→蹲下c→214b→214b+c

使用说明：看出招有些复杂，但由于凛音的招式都是一板一眼的偏慢型攻击，只要记住按键顺序一下一下去按，很快就能连出。

瓦伦斯坦







连段 #1

aaa→214b

使用说明：瓦伦斯坦拥有异常发达的手臂，和凛音一样招式也是一板一眼的偏慢型，笔者非常愉快地完成连段。

连段 #2

Jaa→站立aab→蹲下c→236b+c

使用说明：其实此招最难的是前面两个跳跃 aa 的按键时机。

连段 #3

蹲下b→Jaa→Jaac

使用说明：由于手太长，瓦伦斯坦的空中 a 起始时间会稍微长一点点，但不影响这种国民连段。

连段 #4

蹲下bb→bb→Jaa→Jaa→空中214b

使用说明：连段 #3 的另一种版本，注意第 2 个站立 b 后的跳跃时机。

连段 #5

aa→蹲下c→站立b→蹲下b→236b→站立aaa→214b

使用说明：记熟所有按键顺序后已经没有难度。

连段 #6

p→aaa→214b→214b+c

使用说明：留意站立第 3 个 a 击中后还有一个头槌攻击，等全数击中后再接 214b。这个比连段 #5 更简单。

戈鲁多





连段 #1

bb→236b

使用说明：无

连段 #2

Ja→站立aabb→214b+c

使用说明：无。

连段 #3

蹲下b→Ja→Jabc→空中ad

使用说明：和一般角色的对空不同，戈鲁多的蹲下 b 比一般角色要慢一拍，需要提前按，之后第一个跳跃 a 等踢出第 2HEAT 再连二段跳。

连段 #4

b+c→站立aa→Jab→Jabc→空中ad

使用说明：和连段 #3 类似，第一次的跳跃 a 可以等击中 2HEAT 后再连跳跃 b，会更易形成后续连段。

连段 #6

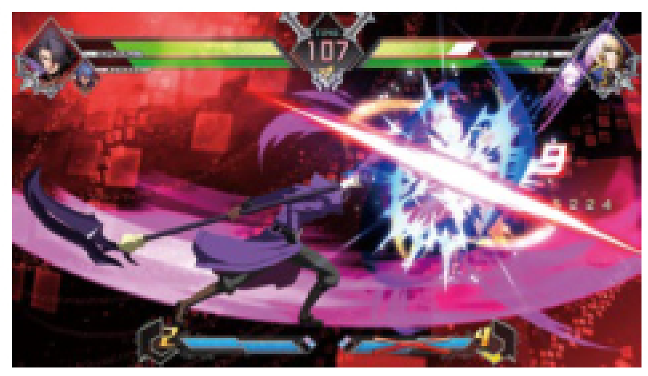
版边：aaa→蹲下b→236a→aaabbb

使用说明：和连段 #4 一样，这里的蹲下 b 要等击出 2HEAT 才能形成后续连段。

连段 #5

p→bb→蹲下cb（第1段）→Jab→214b→214b+c

使用说明：要点同样在于第 1 个跳跃 a 要击中 2HEAT 再接跳跃 b（注意没有二段跳），然后等戈鲁多落地再接后续连段。



露比





连段 #1

aaa→236b

使用说明：无。

连段 #2

Jbb→站立aabbb→236b+c

使用说明：非常正统的连段，想连不出都难。

连段 #3

b+c→aaabbb→Jab→空中236b

使用说明：真正的难点也就前面投完后接的第 1 个站立 a。

连段 #4

蹲下b→Jaa→Jaa→空中236b

使用说明：露比良好的攻击性能带来超易连的空中连段。

连段 #5

版边：aab→蹲下c→236c→aaa→236b

使用说明：无。

连段 #6

p→aabbbb→Jaa→Jaa→空中236b→214b+c

使用说明：无。



怀丝





连段 #1

aaa→214b

使用说明：无。

连段 #2

aab→蹲下bc→214b+c

使用说明：注意第 2 个站立 a 是 2HEAT。

连段 #3

bb → Jb → Jbbc →空中 214a

使用说明：只是前面多了一下 b，其余基本都一样。

连段 #4

b+c→aabb→Jbbc→空中214b

使用说明：无。



连段 #5

版边：b+c→236a/b/c蓄气→站立aaa→214b→方向8c→站立aaa→236a/b/c蓄气

使用说明：这个连段有些特别，要先设置魔法阵（236a/b/c 蓄气）后用投技，然后连站立 aaa 等后续招式。如果不设魔法阵，旋踏舞步（方向 8+c）会无法使出。

连段 #6

p→Jbb→站立aabb→Jbbc→空中214c→236b+c

使用说明：正篇最后一个连段！激动！只要注意站立第 2 个 a 的收招时间，其他的基本上都没有问题！

全任务详解

完成全连段课程后，可以再来尝试挑战全任务模式，由于难度较高，所有任务都会给出应对思路给大家参考，这里每一个任务都是一场对玩家游戏实力的考验。

1. 对反转行动进行反击

先防住对方的攻击，再使用 214b+c 或 236b+c 进行反击。

2. 两人强袭重击

按 c 击中对手，并在对手落下前出现的 Crash！字样瞬间按 c 键会增加伤害，伤害分为三个等级，分别是——Good！、Excellent！！、Marvelous！！，三局中有超过两局在限时内拿到三次 Marvelous！！即可完成任务。

3. 一人强袭重击

和任务 2 一样，超过两局在限时内拿到三次 Marvelous！！即可完成任务。

4. 防御强袭重击：

要在三局内成功防住对手两局的强袭重击，对手会根据你状态先作出头属性或脚属性攻击。

5. 对强袭重击进行反击

在防住强袭重击的同时还要进行超过 4000 伤害的反击，笔者选择了用灰都的站立 aabb——214bbb 作为反击技，发生快而且刚好超过 4000 伤害。

6. 在反击判定后进行连段

直接用刚才灰都的一套连段就能完成任务。

7. 超级取消

其实就是从连段里搬一招过来，笔者继续用灰都示范，按 p 爆气——站立 bb——214bbb——落地 246b+c，大约 8000 伤害。

8. 一击必杀技

需要把一击必杀接入连段中，爆气后，直接用拉格纳的站立 aaa——↓↓↓ b+c 完成任务。

9. 搭档技能

加入搭档技能的连段并做成 6000 伤害，这次换成戈鲁多和露比来示范，先离开对手一个身位用站立 bb——236c——快收招时按 p 呼唤露比攻击，刚好超过 6000 伤害。

10. 动态搭档技能

继续用戈鲁多和露比来示范，把对手逼到版边，站立 bb——236c——马上按 p 呼唤露比攻击并按 d 切换成露比，迅速输入 214b+c 击中空中对手，怎么也有 7000 以上伤害。

11. 交错连段

这个需要 10000 伤害，继续用戈鲁多和露比示范，把对手逼到版边，站立 bb——236c——快收招时按 p 呼唤露比攻击挑高对手，按 p+d 发动交错连段让露比留在现场，按 a 让露比再次挑高对手（戈鲁多的 a 攻击会落空，但不影响后续连段），迅速输入 214b+c 击中空中对手，收招前连打 p 键让露比进行超杀追打，伤害超过 12000。在由一些高手创造的交错连段中，甚至会出现造成致命伤害的“十割”连段。（“十割”指受到满血伤害）

12. 对空攻击

需要 4000 伤害，直接使用蹲下 b——跳跃 a——同时按 a+d 来达成任务，大约 4300 伤害。

13. 牵制攻击

阻止对方使用投技，以戈鲁多做示范，先往后退一个身位，等对手一移动马上按站立 b。

14. 反转行动

这个很简单，倒地后起身瞬间按 a+d。

15. 压制

阻止对手使用反转行动，以戈鲁多为例，贴近对手蹲下 c——过约半秒再输入 236a，会有一定机率成功压制对手。

16. 解摔

对手摔投时按 b+c，多试几次会成功。

17. 趁隙反击

利用对手挥空的机会反击，选戈鲁多会很轻松过关，记住，是按 b。

18. 低空冲刺

在空中较低位置冲刺击中对手，可以快速按方向 96 来进行低空冲刺，接近后按 a。

19. 受身攻击的对策

被对手撞上天空后，遭受追击的瞬间按 a 受身回避，落地马上按 a+d 反击。

20. 交错爆发的对策

换拉格纳来做任务，站立 aa（对方换人）→ b（头属性无敌并且击中对方搭档）→ 236b+c（造成超过 4000 伤害）

21. 对搭档技能进行反击

这次换成了怀丝，在对方搭档冲过来时输入 a+d，会把对方两人一同冰冻。

22. 后跳

使用后后（方向 44）的无敌时间来回避诺爱儿的光炮，在光炮图标出现瞬间马上按键。

23. 后弹防御

在防御时按后（方向 2）+a+d 把对手弹开，再跑近对手按 a+d 反击。

24. 苍炎共鸣

利用发动苍炎共鸣的无敌时间回避攻击，再用逆转技能反击对手，根据笔者经验，在对方攻击快击中时再发动苍鸣，会提高反击成功率。

25. 防御攻击（一人篇）

极难的任务，需要一直防御对手的各种攻击，但其实可以用暂停大法来解决，不停按 OPTIONS 键，等对手出现攻击动作再按住对应方向进行防御，然后解除暂停。

26. 防御攻击（两人篇）

防御两个人反而没什么难度，不依靠暂停大法也能通过。

27. 躲过敌人的攻击

参考笔者的方法，向前跳跃进行空中冲刺攻击并同时按 p 呼唤搭档，会有较高机率通过。

28. 生存到最后

在限制时间和极低体力的情况下避免被对手打倒，一开始就后跳，边防御对手边用较长的连段进行反击拖长战斗时间，也可以使用一些擅长回避的角色，每局大约 20 秒结束战斗。

和连段模式一样，完成全部任务后同样没出现奖杯，期待在 DLC 出完后会有更新补上。

PS4奖杯说明

本作的奖杯分布比较均衡，遍及游戏中每一个模式，以格斗游戏来说白金难度也较低，其中最难的角色连续技模式和任务模式，只需完成一人份的连段和任务就能拿到对应奖杯。

奖杯列表

奖杯名称	取得条件	奖杯种类
交错的命运	取得所有奖杯	白金
就好像格斗游戏一样	完成战术模式中的基本篇	铜杯
教学是成功之母	完成战术模式中的应用篇	铜杯
战术就是胜利关键！	完成战术模式角色篇中任意一个角色的全部连段	铜杯
我觉得只要放弃就输了	完成战术模式任务篇中任意一项任务	铜杯
完全记录起来了	在训练模式中使用按钮录像与播放功能	铜杯
世界充满了招式	在训练模式中打开招式表	银杯
Episode:BLAZBLUE	故事模式中完成一次BB篇故事	铜杯
真实之苍	故事模式中看过BLAZBLUE篇故事的共斗结局	金杯
Episode:P4A	故事模式中完成一次P4A篇故事	铜杯
Episode:UNI	故事模式中完成一次夜下降生篇故事	铜杯
Episode:RWBY	故事模式中完成一次RWBY篇故事	铜杯
爱你的VS吧	VS模式在普通以上的难度获得胜利	铜杯
目标：BB达人	【用语集】打开所有用语集（查看下面的生存模式）*注①	银杯
在街机上请你多多关照	在街机模式中完成一次通关（查看下面的影片剧院）*注②	铜杯
没什么…只是稍微鉴赏些插图	【鉴赏】阅览过故事模式的事件CG	铜杯
BBTAG Records	【鉴赏】播放工作人员名单	铜杯
我们也是小小卡卡	【入口】在道具商店中消费100,000P$	铜杯
在40秒内编辑吧	【编辑】将名牌、头像、称号在40秒内全数变更	铜杯
变形！我的虚拟人偶	【编辑】变更虚拟人偶	铜杯
有价值的胜利	【网络】在位阶大厅获得胜利	银杯
不断追求胜利的勇气	【网络】段位晋升为银	金杯
对战还需要什么理由？	【网络】在房间配对的对战中获得胜利	银杯

奖杯名称	取得条件	奖杯种类
贴图什么的，早就看过了	【网络】在在线大厅中使用贴图	铜杯
只是路过的虚拟人偶而已	【网络】在在线大厅中使用动作	铜杯
我们的大厅对战现在才开始	【网络】在在线大厅的对战中获得胜利	银杯
总之就先来段定型文吧	【网络】在在线大厅中使用定型文信息	铜杯
信任相信玩家的我吧	【网络】在线上大厅中阅览玩家信息	铜杯
……了不起的反弹	成功发动10次反弹防御	银杯
速度足够	成功发动10次空中冲刺	铜杯
比起赏花还是反转更重要	使用反转技能	银杯
10000分满分	给予对手10000以上的连段伤害	金杯
命运于此时开始转动	成功发动10次超必杀终结	银杯
信赖之证	成功发动10次双重终结	银杯
因为羁绊	成功发动10次共鸣终结	银杯
逆转方程式	成功发动10次反转行动	铜杯
防御就是用来突破的	成功发动10次强袭重击	铜杯
因为那里有Marvelous	以强袭重击成功发动10次Marvelous	银杯
嘿哟！	成功发动10次解摔	铜杯
即使如此，还是有想守护的伙伴！	使用10次交互连段	铜杯
我想用苍炎共鸣	使用10次苍炎共鸣	铜杯
开始中段防御了	防御10次中段技	铜杯
绝对不会被突破！	防御10次下段技	铜杯

注：以上表格有两个奖杯存在官方翻译错误，修改如下。

①“目标：BB 达人”改为“不要输，赢过来吧”，取得方法是在【生存模式】胜利 5 场或以上。

②“在街机上请你多多关照”改为“享受的人就赢了”，取得方法是播放他人的对战录像（可事先在网上对战时保存一段影片）。

难点奖杯

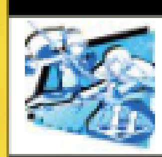
本作虽然被称为白金神作，但那只是相对老鸟而言，新手还需注意以下几个难点奖杯：

战术就是胜利关键！



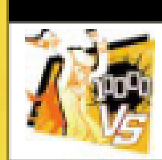
●完成战术模式角色篇中任意一个角色的全部连段，笔者建议选用以下角色来完成奖杯：阳介、凛音、瓦伦斯坦、露比，特别是露比的连段，笔者只用很短时间就全部连出，推荐使用。

我觉得只要放弃就输了



●完成战术模式任务篇中任意一项任务，推荐第13个任务"牵制攻击"来完成奖杯，详情参考“任务篇”。

10000分满分



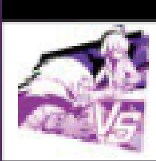
●属于隐藏奖杯，在双人（双手柄）对战中给予对手10000以上的连段伤害，参考战术模式角色篇中第11个角色悠的连段说明，或任务篇第11个任务笔者自创的连段。

因为那里有Marvelous



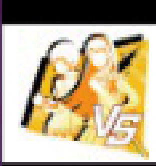
●属于隐藏奖杯，在双人（双手柄）对战中以强袭重击成功发动10次Marvelous，参考战术模式任务篇中第2个任务说明。

信赖之证



●成功发动10次双重终结。在双人（双手柄）对战中，对手剩下一人且血量刚变红时，按P召唤搭档，再按p+d让搭档留在现场，马上发动超杀236/214b+c击败对手。

因为羁绊



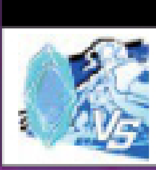
●成功发动10次共鸣终结。在双人（双手柄）对战中，剩下自己一人时按P发动苍鸣，再使用超杀236/214b+c击败对手。

开始中段防御了



●防御10次中段技。想一人完成的话，可以用脚趾踩住1P方向键向后防御，用手操作2P进行中段攻击（指对方不能蹲防的招式，例如拉格纳的214b）。

绝对不会被突破！



●防御10次下段技。想一人完成的话，可以用脚趾踩住1P方向键蹲下防御，用手操作2P进行下段攻击。

文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

如果一定要给这届 E3 找一个缺点，那应该是硬件方面乏善可陈。虽然微软表示新的 Xbox 已在开发中，但这个明显是饼中之饼。而且不光是没新硬件，也没有现有机型降价的消息，相信科隆游戏展也不会有类似消息传出。想买新硬件的同学不用再等了。



▲比起检查机身、说明书和包装盒上的三码合一，针对二手主机直接在B9菜单中校对SN码要更加准确。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550元
ND2DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1350元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

价格行情——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550元
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1590元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：随着《精灵宝可梦》正统续作的迁移，3DS 也不可避免地进入了生涯末期，这也导致国内市场上的 3DS 鱼龙混杂。不少商家都在出售翻新的 3DS 主机，有的商家甚至已经不出售全新主机，直接转卖二手主机。当然由于有 B9 破解的存在，玩家也可以很轻松地查到主机的机身码是否对应，对于全新主机来说，基本上不会出现太多的问题。但对于二手主机来说就很值得关注了，因为二手主机是翻新的重灾区，一台成色很低的主机通过换壳包装，再以 99 新的名义卖出，玩家并不觉得会有问题。但实际上机器的成色却远远并不是 99 新，这样一来主机的寿命反而值得怀疑，远不如标榜 8 成新或 9 成新的主机安全。所以针对这部分主机，玩家可以在 B9 的系统菜单里直接查看主板上的 SN 码，即图片上的 region 后的数字，如果这部分数字和机身对应，通常来说主机就不存在问题了，也能保证二手主机的成色没有虚假描述，同样此原理也适用于购买全新破解主机的玩家。总之面对现在鱼龙混杂的 3DS 主机市场，多多检查没有坏处。

当然相比起 3DS，选择 2DS 主机会更加安全，不过货源较少，而且也没有裸眼 3D 功能，这其中的利弊就要玩家自己权衡了。另外，虽然 3DS 已到生涯末期，不过任天堂依旧在推出新款主机，比如在下个月即将上市的海拉尔特别版 2DS XL，机器背面还印有海拉尔之盾的标志性图案，喜欢《塞尔达传说》系列的玩家可以买来收藏，主机将在 7 月 2 日正式上市，想要的玩家可以提前预订了。

XBOX ONE 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，1TB，白色）	1899元
	总计	1899元
	近期推荐购入指数	9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：今年 E3 上，微软频频发力，通过持续的 3A 大作来笼络玩家的心，可是在国内市场，Xbox One 却面对和自家兄弟打架的情况，X360 还大量地充斥在市场之中，而且销量要明显要压过 Xbox One，很多人对 X360 和 Xbox One 还处于“傻傻分不清”的状态，甚至有玩家想买 Xbox One 是因为它具备体感健身的功能。这也让诸多商家感到无奈，所以目前购买 Xbox One S 的最好渠道反而是微软在天猫的官方旗舰店以及京东商场，线下出售 Xbox One S 的商家越来越少。当然造成这种局面也并非是微软所想，主机命名的雷同是造成 Xbox One 和 X360 打架的最大问题，也希望微软自身能多多关注一下。

当然之所以说购买 Xbox One S 的最好渠道是微软官方，还有另一层原因，是因为前不久的港版主机出现了大量 BAN 机的情况，熟悉 Xbox One 市场的玩家应该了解，国内很多商家购买游戏都会赠送七八个游戏，而这些游戏全都是共享账户里的游戏，共享账户非常不安全，几十个人一起用，微软一旦发现就会立即 BAN 机，而不是封停账号，BAN 机后主机便不能再联网，基本上废掉了一半的功能，所以玩家如果为了安全，建议在购买港版主机后，使用自己的账号进行游戏，以免发生这种不必要的损失。



▲Xbox One S行货在国内的价格一降再降，京东甚至还有12期白条免息的活动，可谓力度之大。

主机及主要周边参考价格

Xbox One S（国行，1TB，白色）	1899元
Xbox One S（港版，500G，白色）	1750元
Xbox One S（港版，500G，白色，带Kinect）	2780元
Xbox One S（港版，1TB，白色，带Kinect）	3080元
Xbox One X（国行，1TB，黑色）	3998元
Xbox One X（美版，1TB，黑色）	3450元
Xbox One X（港版，1TB，黑色）	3850元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英手柄（港版）	820元

PS4

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
	总计	2199元
	近期推荐购入指数	9

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：时近暑假，想必很多学生玩家都准备在近期购买 PS4 来享受一个愉快的暑假。目前而言，PS4 的整体价格和前两个月相比没有太多变化，港版主机维持在 2150 元的区间，国行主机在很多线下商家处甚至还需要预定，可见 E3 期间主机的火爆程度。不过更让不少玩家关注的是上个月底的 PS4 主机破解消息，目前 5.05 系统已经可以直接软破，玩家的主机只要低于 5.05 的版本，便可以通过离线升级的方式升级到 5.05，然后再通过开发者的网页进行 HEN+Mira 的破解，来安装上 PS3 时代熟悉的 Package installer，搞定破解 PKG 游戏的安装。当然由于国内属于正规的行货市场，所以网络上关于主机破解的消息基本已经都被删除掉了，目前也只有某宝的商家在出售破解主机，现在 PS4 Slim 500G 版本的破解主机售价在 2580 元左右，1TB 要在贵上 100 多元，而且破解的主机均为美版，从经济角度考虑，相当于比未破解主机贵了一张游戏盘的价格。而且由于这次破解的主机系统版本较高，从存货量上来说，国内可破解的 PS4 Slim 主机非常多，在一年内恐怕都不会出现缺货现象，所以对破解机有兴趣的玩家可以等这阵子的破解热潮过后再考虑是否购买。

当然对于破解主机，也有一些内容上需要注意，破解主机仅支持 5.05 系统以下所有游戏，游戏总数大概达 300 款左右，基本上在 2018 年 4 月之前发售的游戏都可以正常支持。但主机破解后不能联网，不能玩高于 5.05 系统的正版光盘，并且每次重新开机需要重新刷机才能正常游戏，这个破解过程在 10 秒左右。当然也因为是软破，每次开机都需要重新破解，所以主机可以随时在转回到正版，而且软破比硬破更安全，对主机的友好性更高。同样也因为不能联网，所以主机暂时没有被 BAN 的风险，玩家只需要做的是用 DNS 屏蔽网关，避免主机自动升级，以免破解失效。在这里强调一点，我们并不推荐破解主机，介绍破解只是向玩家陈述近来市场行情变化的事实。想要得到最好的游戏体验，玩家首选依然是未破解的国行主机。



▲PS4破解采用了软破方式，只需要在网站上简单操作便可直接破解。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，美版，破解）	2580元
PS4 Slim主机（1TGB，美版，破解）	2700元
PS4 Pro主机（1TGB，美版，破解）	3600元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2399元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	2799元
PS VR基础套装（二代，包含PS CAMERA，港版）	2880元
PS VR精品套装（二代，包含PS CAMERA，2只PS MOVE，港版）	3380元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	290元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	379元

NINTENDO SWITCH

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2050元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
	总计	2110元
	近期推荐购入指数	10

备注：主机官方标准包装附带 Nintendo Switch 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：和 PS4 相似，NS 在最近也陷入了破解风波，而且比 PS4 更可怕的是，NS 的破解是基于主机的硬件漏洞搞定的，也就是说任天堂如果不发布 NS 的升级改款，破解就无法阻断，而任天堂显然没有料到这种情况。简单而言，现在的 NS 破解还处于初期阶段，不建议普通玩家尝试，目前的破解方式是通过注入 bootloader 方式，刷写自制固件，当然注入 bootloader 方式有很多，可以使用电脑、安卓手机，甚至还可以从某宝上买更简单一些的短接器来代替电脑，随时随地的注入 bootloader 完成破解。在破解中会进入通过刷写 payload.bin，进入到主机的 RCM 模式，类似于电脑的安全模式，然后再其中刷写自制固件，比如目前最知名的"大气层"，刷写完成后再通过 Hekate IPL 引导进入自制固件，便可以运行破解游戏了。当然现在被 DUMP 出的破解游戏只有 3 款，而且据说 DUMP 上出现了一些问题，游戏还暂时无法运行，所以玩家不要抱什么期望。不过从目前的情况来看，离完全破解已经越来越近，NS 的价格走向也可能会在近期发生变化，建议有购买打算的玩家不妨早点入手。而且此次破解由于是在硬件漏洞上完成的，想要从正的话可以随时刷回官方固件，所以整体上来看还是具有一定可操作性的。

▶从上个月底开始Switch的破解不断更新，目前已经可以通过多种设备注入bootloader完成破解，刷写自制固件。



主机及主要周边参考价格

Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2050元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元

市场报价信息更新截至2018年6月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



异度神剑 2		Nintendo	NS
异度神剑 2		角色扮演	中文版
2017 年 12 月 1 日	本地 1 人	无对应周边	
售价 8618 日元			

更新履历

| 2018 年 5 月 25 日 |

■ 1.4.1 版本

1. 新增加了 DLC 任务第三弹，共计 5 个任务，这 5 个任务并非免费更新，只有之前购买了季票的玩家才能游玩。

第三弹 DLC 任务及完成方法

购买过季票的玩家进入游戏后，可以在主菜单的 Expansion Pass 中选择解锁，之后再前往对应地点就能触发任务了。本次任务完成有追加收益较高的佣兵团任务以及增加 3000 信赖度的携带道具等福利，各位不要错过哦。

铁匠的爱好

本任务需要主线流程到达第三章，在和弗雷斯贝古村中央 · 出发市场的 NPC 希尔维奥对话，接受任务。

■任务流程

①在古拉进行打捞，获得丛林框架。

②在英维迪亚获得黑葡萄石。

③在英维迪亚打倒利普狼兽，获得狼兽的牙，利普狼兽可以去大胸骨拱门附近寻找。

④把收集到的材料交给希尔维奥，完成任务，之后可以在希尔维奥处制作各种饰品。

名流帽

本任务需要主线流程到达第五章，在英维迪亚 · 冯斯麦姆港和 NPC 本尼迪克对话接受任务。

■任务流程

①来到阿伐利缇亚商会靠北的位置找到露洁娜，需要女孩谈话 Lv6 可与其进行交流。

②咨询附近的帽子店（哈特特），或是将异刃“呜”带在身上和其对话（需要的材料或是技能会有不同），这里我们选择和哈特特对话。

③之后再和露洁娜对话，获得其想要的帽子款式。

④回去找哈特特，得知所需材料，共需要树叶光斑纹样的窗帘 3 个（在古拉 · 托里格镇 · 格罗德居住区的涅罗米尼纺织品店购买）、枫叶碎石 6 个（在斯佩比亚帝国上层 · 死去劳动者之桥最深处的艾尔格利亚旧街区采集）、水晶山茶花 6 个（在英维迪亚的赛斯罗亚水田采集）、彩虹冰糕 3 个（在冯斯麦姆商业区的斯佩兰采甜品店购买）。

⑤收集齐材料后将之交给哈特特，得到时尚的帽子，最后把帽子给露洁娜，完成任务。同时还能获得可以使用呜的机械纺织技能所制作的纺织品配方。



©Nintendo / MONOLITHSOFT

制作迷恋药

本任务需要主线流程到达第七章且花 JK 在队伍中，在阿伐利缇亚的旅店住宿后发生剧情，接受任务。

■任务流程

①前往洛修利亚 · 封闭矿石场获得心跳蓟，先传送到洛修利亚上层的渴望眼界，之后一路来到卢米娜利亚台柱，调查上层的冰柱，用场景技能筑起冰桥，来到乌尔迦利亚正门，继续往上来到崩城的旧支柱都市，利用冰冻的滑道飞跃至封闭矿石场，找到心跳蓟。

②返回阿伐利缇亚商会上层，传送到格尔特蒙格特飞行甲板，之后前往附近的格尔特蒙特居住区，调查“最强火力”篝火便可以制作迷恋药，所需材料为心跳蓟、羽衣桃 2 个（弥先海域采集）、绚丽南瓜 2 个（古拉 · 托里格镇附近采集）、幸运锦兰 1 个（古拉 · 托里格镇附近采集）、迷情蜜瓜 1 个（阿伐利缇亚商会飞行甲板采集），制作后任务完成。之后只要凑齐材料就可以在这里重复制作迷恋药，让提升异刃信赖度这一工作轻松很多。



佣兵的规矩

本任务需要主线流程到达终章，并且完成 DLC 任务第二弹中的繁星之夜后才能触发。在英维迪亚王都冯斯麦姆的亲卫军兵舍前发生剧情，接受任务。本任务出现敌人较强，推荐全队平均 Lv 在 60 以上。

■任务流程

①在檀佩兰提亚 · 圣杯之铁锤附近寻找佣兵的线索，到达圣杯之铁锤后调查目的地的脚印（需要观察眼 Lv6、集中力 Lv8）。

②沿着红色脚印一路来到被称为“灭之斩击”的地方，调查坟墓（需要观察眼 Lv7、忍耐力 Lv7）。

③继续沿着红色脚印前进，在目的地击败以戈弗雷多为首的 3 个御刃者，发生剧情。

④前往战场平原，打倒 BOSS 狂血的跟踪魔，回去找戈弗雷多对话。

⑤回英维迪亚亲卫军兵舍和莫德斯托对话，完成任务。之后佣兵团任务中会追加报酬额和提升信赖度较多的新任务。



梅尔可利贝的强敌

本任务需要主线流程到达终章，且八重切、雷鼓和天威这三个异刃在队伍中才会触发，出现敌人相当强力，推荐全队平均 Lv 最好能达到 90 以上。

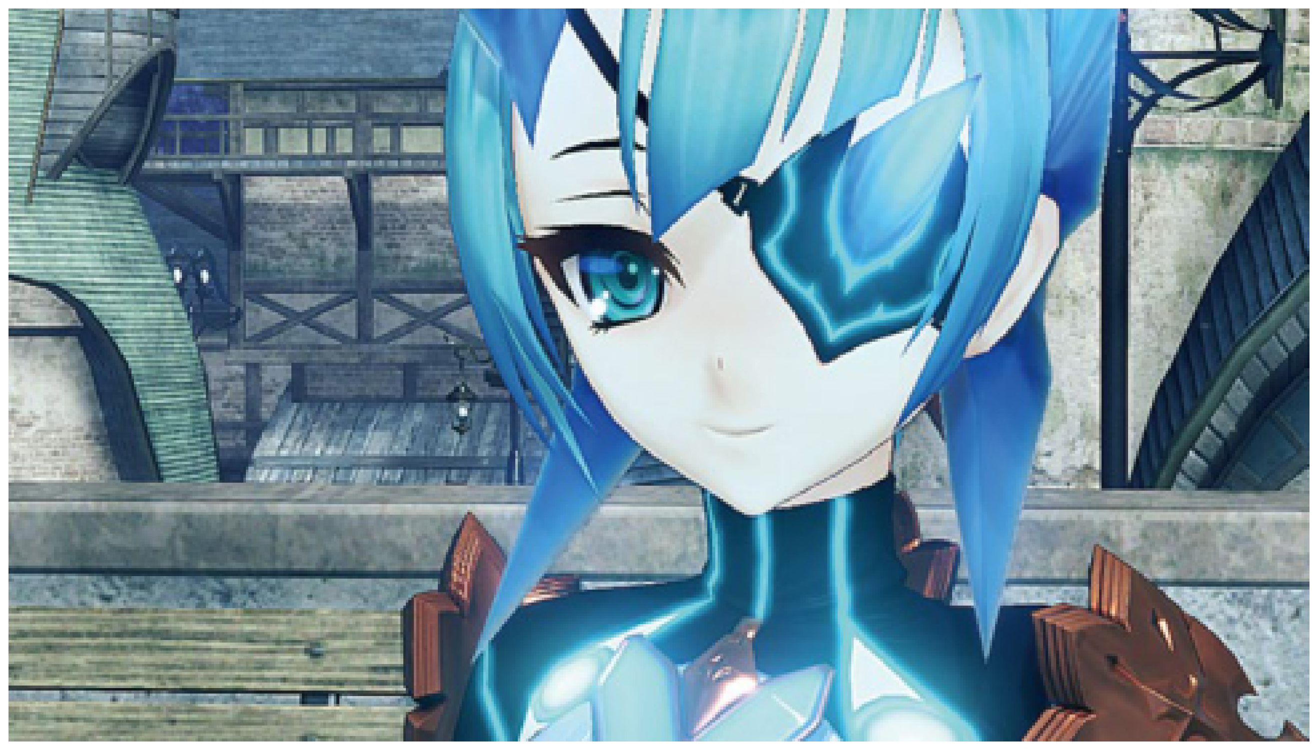
在利贝拉里塔斯 · 里吉特港中的卡瑟姆对话，接受任务。只有绑定八重切、雷鼓和天威时才会出现这个 NPC，且雷鼓的雷电控制必须达到 Lv5，天威的失控达到 Lv5 才能和其顺利对话。

■任务流程

①前往梅尔可利贝小岛，这个岛屿就在巴尔德塔斯岛右侧，直接跳下云海游过去即可，在岛上打倒 BOSS 海之恶德（Lv81），之后发生剧情，我方一行回到里吉特港。

②再次来到梅尔可利贝小岛，这次要经历一场同时面对三个 BOSS 的战斗，打倒新的 BOSS 陆之渴望（Lv84）、空之怠倦（Lv78）、海之恶德（Lv81），建议优先击破等级较低的空之怠倦，另外即使我方团灭，已经击杀的 BOSS 也不会复生，我方强度不够的话靠车轮战一只只击杀即可。

③回去和卡瑟姆对话，完成任务。之后佣兵团任务中会追加报酬额和提升信赖度较多的新任务。





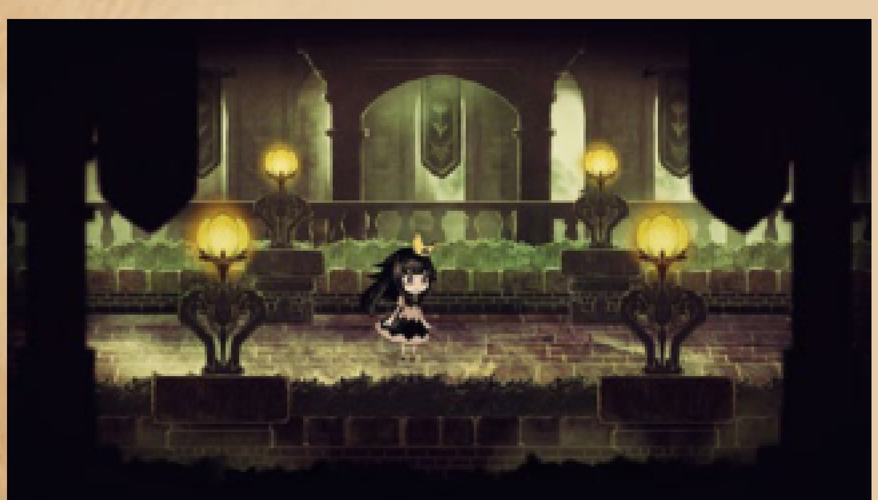


文 果汁　美编 Juxi

PS4　PSV　NS

说谎公主与盲眼王子		日本一	
嘘つき姫と盲目王子		动作冒险	日版
2018年5月31日	本地1人	无对应周边	
售价为 NS/PS4：7538日元、PSV：6458日元			

从《萤火虫日记》到《说谎公主与盲眼王子》
日本一的“小清新”世界



日本一，一间曾以“《魔界战记》系列”而为玩家们所熟知的老牌公司，近年开拓出了一条独特的“小品系”游戏路线。日本一的这些小品游戏都有共同的特点，比如内容丰富程度比不上一般的作品、游戏系统没有复杂的地方、画面风格偏向低龄化等等，虽然光从表面上看像是普通游戏的缩水版，但实际上这一系列却凭借着独特的设定吸引了一批多多少少有着“特殊兴趣”的玩家，当然特殊兴趣这个词并没有贬义。这个系列最大的特点是以萝莉（小女孩）为主角，然后身边有非人之物帮助过关的动作解谜游戏，因此被粉丝爱称为“萝莉动作冒险游戏”。而另外一个最吸引玩家的特点，便是其细思恐极的剧情。

万恶之源·《萤火虫日记》



▲可以称之为此系列第一作的《萤火虫日记》，于2014年6月19日在PSV平台上发售。

正如上面的宣传图，《萤火虫日记》中玩家需要操控两只长得很像萤火虫的生物“萤火”与“阴影”，带领失去记忆的少女“米翁”前进，探索废墟外的未知世界。整个游戏没有什么复杂的操作，只需要玩家操控萤火虫，引领米翁不断前进，触摸树芽获取记忆即可。当然本作谜题难度过于变态一事就不提了，和游戏操作并没有太大关系。



◀《萤火虫日记》中的回忆画面特地使用了像素风格，让人感觉非常怀念。

尽管废墟场景充满着末世的颓废感，但可爱的人设与回忆中的温馨 BGM 都让玩家有种放松的心态，然后全然不知——其实我们早已掉入日本一的陷阱。当玩家流程至中期，触碰到的树芽越多后，回忆里的画面一转开头的温馨风格，当破裂的窗户、血迹斑斑的床呈现在眼前时，相信大部分玩家都是心里一惊，甚至连音乐都变得与恐怖游戏无异。

从这时候开始，玩家才逐渐察觉这个游戏的真面目，废墟带来的不是末世的感觉，而是真正的末世。剧情最终不断展开，把萝莉从游戏方式到剧情都狠狠虐了一把后，迎来了较为完整的一个结局。顺带一提，是个百合结局。至于剧情的详细内容，读者们感兴趣的话可以买一张游戏来尝试一下，也有不少爱好者 写了详细的剧情分析。从此作以后，不少玩家对日本一都多了一份警惕心，但同时，也有相当一部分的玩家痴迷于本作的气氛，可以说日本一走出了成功的一步。自然，继承《萤火虫日记》风格的续作也逐一推出，像《萝洁与黄昏古城》、《夜回》、《深夜回》这些续作均继承了萝莉虐个爽，剧情深挖一团黑的传统。因此，当《说谎公主与盲眼王子》公布初期，玩家们并没有对其充满童话风格的预告片感到松懈，而是纷纷开始猜测本作又是怎么样的“黑童话”……



▲恐怖游戏爱好者有没有在这一瞬间回忆起《梦日记》？

然而，日本一这次又出乎玩家的预料了。

以游戏和绘本融合为目标的新作

虽然说从《萤火虫日记》开始，这一系列的以小女孩为主角的游戏都归类为一个系列，但实际上制作人是不尽相同的，《萤火虫日记》与《罗洁与黄昏古城》同属一个系列，制作人为古谷优幸；《夜回》与《深夜回》的制作人为溝上侑；《说谎公主与盲眼王子》的制作人则是小田沙耶佳。不知是巧合还是有意为之，这些制作人还兼任人设工作，使得这些作品更加浓厚地染上他们的个人色彩。也因此，虽然看上去相似，但是《说谎公主与盲眼王子》实际上与前辈们的风格是不同的。



▶一反前辈们的设定，本作是由女主角带领王子前进。

《说谎公主与盲眼王子》的首要目标，便是呈现“让绘本变成了游戏”的感觉，无论是世界观设定还是游戏过场，都十分有童话的味道。其中部分过场插画还采用了铅笔作画，让整个画面风格显得别具一格，像是古老书页的边框更是加强了童话绘本的感觉。



整个游戏过程中，故事内容均以第三人称呈现，无论是场景描述还是登场角色所说的话，均由一名声优朗读。在优美声音与恰到好处的背景音乐烘托下，让人不禁回忆起儿时父母为自己朗读童话故事的情景。而与前辈们最大的不同是，这次需要被保护与引导的不是公主，而是失去了双目的王子，而引领王子前进的，则是有着公主的外表，撒下谎言的怪物。

《说谎公主与盲眼王子》的故事其实在开头就充满着危险的味道。一只歌声非常动听的狼型怪物在每晚歌唱的时候，都会得到人类王子的赞赏掌声，对此感到高兴的狼逐渐喜欢上了王子，但聪明的她自知怪物在人类眼中是不能被接纳的，于是她每一天都在恐惧自己的真面目被王子发现，但同时也无法放弃唱歌给王子听。终于在某个晚上，想要与歌声主人交朋友的王子爬上岩壁，想要见见歌声主人的庐山真面目，晚一步发觉的狼在身份暴露的恐惧下惊慌失措地用手推开王子。可是她的爪子对脆弱的人类来说过于锐利，轻轻的一挥，竟直接划瞎了王子的双眼。

失去光明的王子被父母认为会丢王家的脸而被终日囚禁在城堡里，充满自责的狼想要治好王子的双眼，于是狼去寻找森林的魔女，以最重要的歌声为代价，从魔女手上获得了变身为公主的力量。此刻，狼终于能如愿以偿，用纤细的手牵起王子的手——尽管这只是虚假的躯体构筑美梦，公主的真面目依然是狼，一只伤害了王子却不敢道歉，不断撒下谎言的怪物。至于故事结局如何，此处剧透就不厚道了。



▲能够自在变回狼，为心爱之人挥舞爪牙的“公主”。

游戏部分

本作的游戏方式非常单纯，玩家需要操作公主在人形态与狼形态之间不断切换，带领王子解开一个个谜题然后通过关卡，最后到达魔女之家。游戏的整体流程最多就 6 小时出头，隐藏要素也不多，也算是传统意义上的白金神作了。







▲◀通过机关与解开谜题后开启前方道路，过关方式就是如此直白。

白金唯二的难点，属于收集要素的花与花瓣。但是在关卡菜单里有显示花的所在关卡与花瓣的数量，所以找起来不算麻烦。其中花除了摘下来送给王子以外，每朵花还是一个隐藏故事的碎片。

尽管缺点无法避免，但《说谎公主与盲眼王子》依然是个有着自己独特优点的作品。本作的中文版将于 8 月推出，要是对本作感兴趣的话，不妨翻阅不久后推出的《掌机王 PLUS》第 9 辑，里面带有本作的白金攻略以及全篇故事的小说内容。





#steam 版已同步发售

NS	PS4	XOne
传说法师	contingent99	
Alien Isolation	动作	中文版
2018年5月15日	本地1～2人	无对应周边
售价为80港币		

文 六等星 美编 01

背景设定

在其他工作室发散大脑思考如何以新颖的设定在 Roguelite 类游戏中博得眼球时，Contingent99 的两名年轻人却选择以最传统老套的“魔法”作为游戏的主旋律，甚至画面在像素类游戏中都显得极为简陋。而正是朴素的题材选择，更受到审美疲劳的玩家们关注。

故事以玩家参观魔法博物馆并穿越至魔法国度的故事作为开场，将游戏教程穿插其中，而在魔法国度完成所有试炼通关后便会回到现实世界并完成本周目的游戏。



战斗特色

游戏的战斗设计相当简洁，玩家将能自定义四种法术作为自己勇闯迷宫的攻击手段，并选择一种符文增添被动效果，在探索的过程中还能额外获得 2 个法术并增强法术的威力，更多的符文效果也将使战斗变得更为轻松。

作为一款像素作品，本作无论是物理攻击击中敌人后的反馈还是法术所产生的爆炸效果，打击感都拿捏得相当出色，灵敏的闪避动作和移动方式，以及悬崖前空气墙防止玩家坠落的设定，使得整个体验过程中不会产生任何不愉快的情况，得心应手，操作自如。



很可惜法术之间或是法术与符文之间并不能产生连锁反应，随着游玩时间增长难免会显得有些无聊，而较短的流程也是缺点之一。

操作列表

键位 (NS/PS4/XOne)	功能
左摇杆	移动
右摇杆按下 /R3/RS	地图
ZL/L2/LT	背包
Y/ □ /X	法术 1
B/×/A	法术 2
X/ △ /Y	法术 3
A/ ○ /B	法术 4
L/L1/LB	法术 5
R/R1/RB	法术 6

法术分类

基础：对应玩家的普通攻击，没有冷却时间并有连段。

冲刺：闪避滑步，如有特殊效果时会追加效果的冷却时间，但是冲刺本身可以无限制使用。除了空间形态的闪避外，该动作本身并不具备无敌时间。

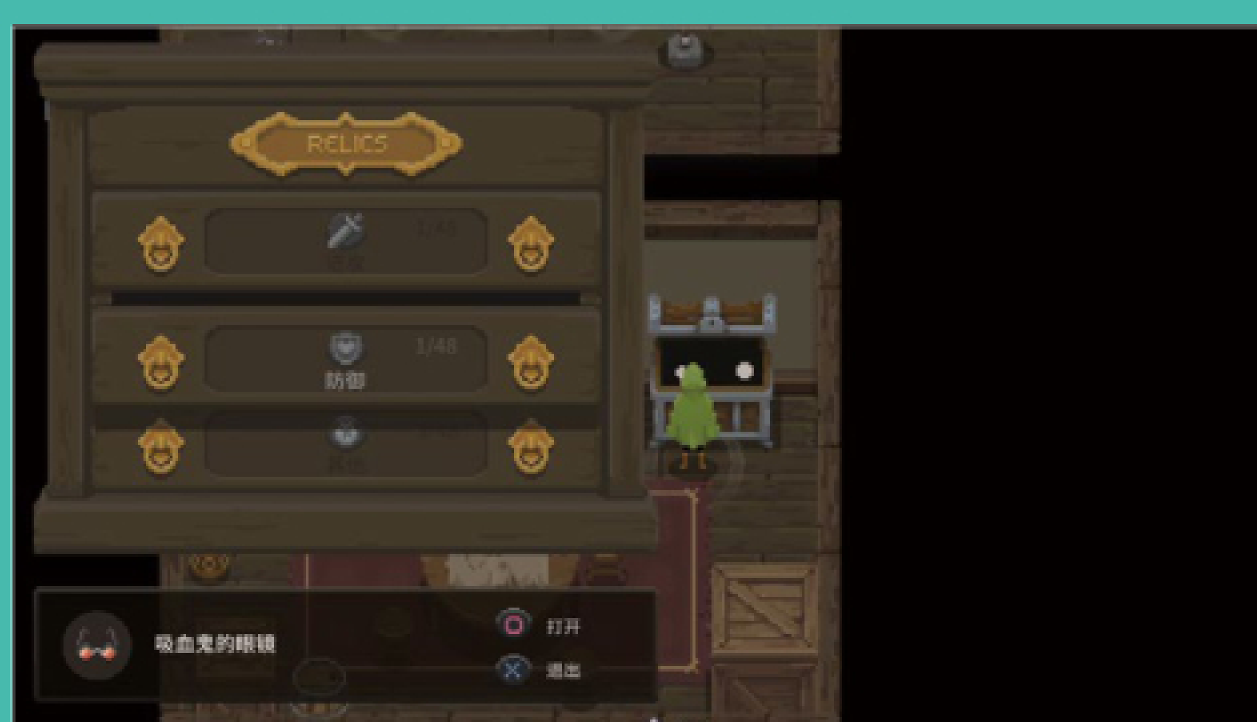
标准：常规法术，也是战斗时主要的输出手段。法术不仅功能各异，有些可以进行充能或者蓄力。玩家可以使用 4 种标准法术进行战斗。

特殊：部分标准法术可作为特殊法术使用，但仅能选择一个法术作为特殊法术。在生命值下方的联机槽蓄满后便会激活，不仅能刷新该法术的冷却时间，还能使威力、范围增幅。

符文加成

游戏中的符文指的是能给予玩家特殊被动效果的道具，该系统在 Roguelite 类游戏广泛运用。除了玩家初始能够自选的符文外，游戏中可以通过商人支付金钱购买新的符文，或是在诅咒商人处领取有副作用的诅咒符文。

可惜符文大多只能提供轻微的数值提升或是普通的特殊效果，例如全开地图或是利用宝石恢复生命值之类。



地牢构成

游戏共有三名BOSS并随机排列，每名BOSS之前会有两个地牢迷宫，每个迷宫都拥有三名NPC和一名小BOSS。而战胜三名BOSS后玩家将与最终BOSS决战，胜利后便算作完成一周目游戏。

在地牢中敌人将会掉落水晶与金币两种货币，金币仅可在地牢中与商人对话购买物品，死亡或者通过后这些物品都无法带出地牢加入自己的库存，而击败BOSS掉落的符文法术则可加入。

水晶则可在进入地牢前，在商人处购买符文与法术，一经购买永久拥有。



地牢商人NPC

符文商人：以金币换取符文。

艺术大师：以金币换取法术。

占卜师：免费获得受诅咒的特殊符文。

裁缝：消耗100金币与100生命值使服装的效果加倍。

医生：随机支付一个法术来交换一个特殊符文。

彩虹马：在限定的时间内击杀可获得大量物资奖励。

收藏家：将符文丢在地面后可交换价值40%的金币。

卡牌大师：随机交出一个法术后在五个法术中随机挑选另一个法术。

符文列表

注1：表格按照物品拼音首字母排序。

注2：当获得“冰霜诗节”和“火焰诗节”后会自动合成为“炙热冰霜之诗”，效果是增强火元素和水元素所造成的伤害，并增加点燃与冰冻敌人的几率。

注3：当获得“流浪者的机关”和“易挥发的宝石”后会自动合成为“完美时间水晶”，效果是增加特殊魔法伤害，角色能量的蓄力和衰减速度得到提升。

战斗符文	
符文名称	效果
阿格尼的烟火	提升点燃状态的猛烈效果
别致雪花	被击败的敌人有一定几率产生爆炸并冻住周围的敌人
冰霜诗节	提升冰冻伤害。
不稳定的爆炸物	敌人被击败后有一定几率产生爆炸
沉睡雷石	召唤一个可以对周围敌人释放闪电的光环
刺客之刃	在一个基础奥术之后使用另一个奥术将会提升其暴击率
谍报面具	成功闪避一次攻击后的短时间内，你的所有攻击都会造成暴击
毒害蘑菇	增加一定的几率使敌人中毒
队长戒指	装备不同元素的奥术可以提升伤害
菲尼克斯之爪	增加一定的几率点燃敌人
分裂的护身符	提升所造成的所有伤害
符文名称	当特殊奥术充能后可提升伤害与移动速度
福饼	在每一关开始时，随机增强一种奥术
复仇骰子	有很小的几率你的暴击将造成大量伤害
富翁匕首	根据当前金币的持有量提升伤害
盖亚的铲子	提升大地伤害
古老钢笔	你的充能特殊奥术在每次使用后造成的伤害都会提升
钴蓝火石	召唤一个可以对周围敌人造成伤害的光环
黑暗武士刀	可以将所有近战奥术暴击几率变为三倍
皇家的同花	装备相同元素的奥术可以提升伤害

符文名称	效果
节拍手套	但每次充能都可以使用两次
解析镜片	提升暴击几率
空想者之镜	当处于满生命值得状态下，所有的奥术都将增强
狂怒头盔	处于低生命的状态下获得伤害提升
狂怒战斧	受到伤害后的一段时间内所造成的伤害提升
莲花霜石	召唤一个可以冻结周围敌人的光环
猎人的匕首	对处于负面状态敌人的伤害提升
流浪者的机关	增加特殊奥术伤害，“完美时间水晶”的核心
鲁德拉的风车	提升空气伤害
秘密王牌	你的特殊奥术将需要更久的时间来充能，
鸣磬	保持不使用奥术一段时间后会让你下个法术必定暴击
尼尔莱特贝壳	增加一定的几率使敌人迟缓
尼夫的红水晶	当持有7个火焰奥术时提升伤害，所有奥术都将目标点燃
尼夫的黄水晶	当持有7个闪电奥术时提升暴击率，所有奥术都将使目标电击
旁听者的护身符	增加暴击的伤害
漆黑之狼的斗篷	提升火焰和闪电的奥术伤害，但会承受更多来自水流和大地元素的伤害
签名垫	处于低生命的情况下获得暴击率提升
商人的货车	根据背包中的符文数量提升伤害
塔拉尼斯电池	提升闪电伤害
特斯拉线圈	增加一定几率电击敌人
提吡的昆虫喷雾	提升中毒效果的潜在性能
希尔的水瓶	提升水流伤害
响尾蛇徽章	所有的近战基础奥术都将造成一次额外的攻击，但伤害有所减少
伊夫利特的火柴	提升火焰伤害
因陀罗的金刚杵	提升电击效果的持续时间
永冻魔盒	增加一定的几率冰冻敌人
友谊手镯	当你和真正的好友一起时，提升伤害与移动速度
制图师的羽毛笔	根据你所探索的地图范围提升伤害，伤害提升在整个试炼中都将持续
罪人的账册	可以根据击败敌人的数量提升所有伤害，但在承受伤害后效果也会降低



防御符文	
符文名称	效果
精灵耳朵	保持静止不动一段时间后将会让你从敌人视野中消失
毛绒绒的暖手宝	不会进入冰冻状态
强效防晒霜	不会进入燃烧状态
维生素软糖	不会进入中毒状态
究极胡萝卜蛋糕	承受伤害会提升你的最大生命值上限
活性藤甲	承受伤害时释放出一片盘根错杂的蔓藤
尼夫的绿宝石	持有7个大地奥术时增加生命和护甲，并降低眩晕和击退效果
尼夫的石英	持有7个空气奥术时增加移动速度和闪避率，所有的奥术都会使敌人迟缓
利莫的叶子	冲刺时可以闪避所有攻击
决心护甲	处于低生命的情况下获得护甲提升
外卖盒子	处于满生命值状态下获得的过量治疗都会变成一个护盾，护盾值相当于过量治疗值得一半
震耳欲聋的钹	当被远程攻击击中时清除区域内所有的远程威胁
卡莉的花冠	当承受会终结你的致命一击时，你的特殊奥术将完成充能并免于此次死亡
记忆锁子甲	记录你最近承受的三次攻击，并减少同类攻击所造成的伤害
蜂鸟羽毛	可以短暂漂浮于深渊之上
马头帽	可以轻轻松松地全速前进
循环之戒	每次你的充能特殊奥术没有被激活并超时后，你都会获得一个护盾
魔法盗贼的袜子	每次使用奥术后都会提升你的移动速度，加速效果持续到该奥术的冷却时间结束
沉重的旅行夹克	每个所持有的符文都将提升你的护甲
防御论	你承受的每点伤害都会为这篇论文增加一页，每200页论文都可以为你承受的伤害减少1点，最大可积累1000页
厚垫人字拖	你承受的伤害将会优先消耗你的特殊奥术能量条
吸血鬼的眼镜	你的每次暴击伤害也会为你恢复生命值
巡路者背包	清除整层地牢时，根据所探索地图的比例获得一次治疗
帕祖心爱的帽子	如果在处于地生命值的情况下失利可以进行复活，将帽子丢弃时还可以产生生命球，这一符文在使用过后便会摧毁

符文名称	效果
臃肿的大衣	闪避所有暴击伤害
珠宝盒	拾取混沌宝石将会获得小幅治疗
再生墨水	使用完全充能后的特殊奥术将会对你进行治疗，而不是释放相对的特殊法术
限定版长袍	所承受伤害最高不会超过最大生命值的 10%
仁慈暖茶	所有收到的治疗都会提升你的最大生命值上限
诗歌之钻	提升大地基础伤害的抗性
坚决的斯瓦林	提升对火焰基础伤害的抗性
三谷壁盾	提升对水流基础伤害的抗性
尤菲的围巾	提升护甲
巨人之心	提升你的最大生命值
树莓曲奇饼干盒	提升生命球的掉落几率
黛米的茶壶	提升增益类奥术的持续时间
生命剪刀	牺牲掉手中所有的标准奥术来复活
陈旧的足袋	有很小几率对敌人进行闪避
幽暗龟壳	在承受到快速的连续伤害后，你将在短时间内免疫伤害
钙质骨甲	在承受伤害后的短时间内获得护甲提升
雷之鼓	在承受伤害时释放一阵闪电
迷人的泰迪熊	在承受伤害时有一定几率魅惑敌人
卡尔文的沙靴	在处于低生命值的情况下有一定几率闪避攻击
野兽护腕	在一次攻击造成伤害前按下前方方向键可以让你瞬间防御这次攻击
润滑皮靴	增加冲刺奥术所能移动的距离
水银的便靴	增加移动速度
镜之盾	召唤可以反弹一次远程攻击的护盾，护盾会在反弹后消失并在一定时间内重生
追踪服	装备相同元素的奥术会增加对该元素的抗性，至少需要两种以上的相同奥术进行搭配

其他符文	
符文名称	效果
夜间日晷	奥术在使用后有一定几率不会触发其冷却
独角兽之尾	彩虹！
吸收线圈	承受伤害会按照一定的比例为你的特殊奥术充能
尼夫的蓝宝石	持有 7 个水流奥术时减少所有冷却时间并提升治疗效果
过气的太阳镜	敌人的远程攻击速度降低，让你能有更多的反应时间
菲尔尼克斯的沙漏	符文会在处于低生命值并受到伤害时触发，短时间内去除所有奥术的冷却时间
托兹的怀表	符文可以减少冷却时间但会降低你的特殊奥术充能效率
补给箱	符文与奥术商店的库存将在你购买之后立刻进行补充，生命药剂供货紧张而不会进行补货
秘法电极	攻击敌人时可以增加击退效果
破坏性算盘	击败敌人可以降低冷却
狂暴皮靴	击败敌人有一定几率让你的移动类奥术短时间内拥有无限次充能
均衡手套	基础奥术的连携现在会自动生成
连击手套	基础奥术现在可以额外连击一次
罗素的钟摆	减少所有冷却时间
艾比的方程	接受的治疗也会为特殊奥术充能
富翁日志	连续击败敌人并且不受伤的情况下会让你获得金币
谴责手铠	你的近战基础奥术可以抵消敌人的远程攻击
加强型护腕	你的远程攻击现在可以破坏一切其它的远程攻击手段
剑刃小盾	破坏敌人的远程进攻手段会立即为你的奥术充能
活力钱包	让你能够在金币不足的情况下使用生命值来购买道具
香料架	使用不同元素的奥术时会减少上一个你所使用奥术的冷却时间
富翁之泪	受到伤害时也获得金币
C-99 存钱罐	随着试炼的进行会变得越来越重，从背包掉出后会自动打开
奥术奖励卡	所有奥术上的金币消费都会获得折扣
征服者的斗篷	所有法师和召唤师的法术会受到限制，同一时间只能装备一个征服者道具
符文奖励卡	所有符文上的金币消费都会获得折扣
征服者的头盔	所有骑士和标兵的法术会受到限制，同一时间只能装备一个征服者道具
征服者的腰带	所有侠盗和射手的法术会受到限制，同一时间只能装备一个征服者道具
无限大理石	特殊奥术的充能在被使用前都会保持激活状态
万无一失火箭	特殊奥术在充能过程中不会衰减
双曲线列车	特殊奥术在你处于低生命状态时可以快速充能
储备之戒	为可以多次使用的奥术增加更多的使用次数
富翁之手	为所有法师增加金币获取量，多个手套的效果不能叠加
混沌扫描器	显示混沌试炼中所有敌人的生命值
寻路者地图	显示所有混乱试炼中的地图和所有重要位置
传奇徽章	一枚只属于混沌试炼最终胜利者的特制徽章
博物馆门票	一张可以进入兰诺瓦博物馆最新开放的混沌实验展览的门票
萨诺的头巾	吟唱奥术时你将不会被打断
彩券	有一定几率你在混沌试炼中购买的道具不会收取任何费用
元素舞鞋	在奥术使用后立刻使用冲刺类奥术，可以降低与此冲刺奥术不同的所有其它奥术的冷却时间
尤娜的故事读本	增加召唤生物的持续时间
召唤入门书	增加召唤生物的数量，但同时降低他们的生命值
废墟魔法书	增加召唤生物所造成的伤害
霜冻精灵娜雅	召唤一名可以使敌人冰冻的精灵
爆破精灵奥拉	召唤一名可以使敌人迟缓的精灵

符文名称	效果
灼烧精灵维萨	召唤一名可以使敌人燃烧的精灵，
火花精灵艾特拉	召唤一名可以使敌人陷入电击的精灵，
灾祸精灵德里亚	召唤一名可以使敌人中毒的精灵

宋医生符文	
符文名称	效果
混合配方	增加任何形式的生命恢复效果
医保卡	从商人那里购买治疗药剂时获得折扣价
再生药剂	当进入另一个区域后，获得小量的治疗
致命辅剂	让你相信所有攻击都会造成暴击

诅咒符文	
符文名称	效果
白银陀螺	增加所有法术的施展速度，但是降低移动速度。
玻璃大炮	增强主角所造成的伤害，但最大生命值降低。
不祥的借款单	瞬间获得大量金币，但随着时间的进展，需要偿还这笔债务并且支付一定的利息。
大号红色按钮	每个新的关卡都会恢复全部的生命值，但最大生命值降低，并且各种恢复药剂都会失效。
恶臭古龙香水	敌人拥有更少的生命，但造成的伤害提升。
负担之锚	增加角色攻击伤害和眩晕敌人几率，但降低角色的移动速度，随着主角所携带的“诅咒符文”数量的增多而变强。
高价保险	每局开始都会消耗所有金币，把它们变成额外的生命值。
龟甲护盾	增加主角护甲，但所造成的伤害会降低。
黄金嫉恨军刀	增强主角的攻击伤害，但所有商店的商品价格提升。
黄金嫉恨铠甲	增强主角的护甲，但所有商店的商品价格提升。
火焰交响诗	所有对敌人的火焰攻击产生“点燃”效果，并使敌人受到双倍伤害，但是主角会受到水元素攻击的双倍伤害。
尖刺应急包	当生命值处于非常低的状态时，逐渐恢复生命，但最大生命值会降低。
尖锐的笔杆	增加所有伤害，但无法蓄力使用“特殊法术”。
角状光环	装备该符文后生命值减半，但死亡后可以原地复活，复活后，该符文将自动损毁。
炼金石	在混乱试炼中获得的所有钻石将变为金子。
诺格神圣皮靴	显著提升躲闪几率，但会受到双倍的攻击伤害。
破损瘟疫药瓶	敌人的最大生命值减少，但主角的最大生命值也减少。
闪光皮靴	主角可以获得 3 倍的冲锋效果，但移动速度会降低。
双倍烦恼	对敌人造成双倍伤害，但敌人也会对主角造成双倍伤害。
双刃手套	增加基础攻击伤害，但其它类型的伤害都会降低。
双线圈	所有技能的冷却时间减半，但敌人的攻击伤害加倍。
贪婪之铠	显著提升主角的护甲，但每次受到伤害时会损失金币。
文字游戏	对所有议会 BOSS 造成额外伤害，但也会受到敌人的额外伤害。
吸血鬼尖牙	打败敌人会恢复血量，但最大生命值会降低。
细微鳄鱼之心	降低最大生命值，但是在打败敌人后会增加最大生命值。
猩红三叶草	提升主角的暴击几率，但敌人也会提升暴击几率。
易挥发的宝石	增加“特殊魔法”的冷却恢复速度，但降低它所造成的伤害。

法术列表

基础法术			
法术名称	元素属性	伤害	备注
烈风切割	气	8	近战
大地拳击	土	16	近战
烈火冲击	火	8	近战
雷电轨道	电	5	近战
水型波纹	水	8	远程
空气陀螺	气	6	近战
飞石射击	土	12	远程
跳动火焰	电	12	远程
闪光之触	火	7	远程
寒冰匕首	水	6	近战

冲刺法术	
法术名称	元素属性
空气爆发	气
灼热突袭	火
寒霜诱饵	水
剧毒陷阱	土
环形通路	电
烈风爆发	气
尖刺轨迹	土
火花突袭	火
电击通路	电
波动领域	水

标准 / 特殊法术			
法术名称	元素属性	伤害	法术类型
1 级法术			
恐慌飓风	气	8	
龙之俯冲	土	16	
波纹破裂	土	8	
龙之苍穹	火	5	充能型
离子尖刺	电	8	充能型
闪电锁链	电	5	
寒冰之枪	水	8	
2 级法术			
英勇之跃	气	5	投技型
心灵统治	气	10	增益 BUFF
巴比伦天平	气	25	增益 BUFF
法术名称	元素属性	伤害	法术类型
风剪连锁	气	7	
大地庇护	土	5	防御型
大地之握	土	10	蓄力型
震动入侵	土	50	投技型
坚定防卫者	土	15	防御型
火焰屏障	火	10	防御型
充能狂怒	火	0	增益 BUFF
追踪之光	火	7	
弹跳电浪	电	30	
闪电领域	电	0	增益 BUFF
磁力球体	电	0	防御型
干冰盛宴	水	3	防御型
缠绕卷须	水	25	

法术名称	元素属性	伤害	法术类型
寒冰搜寻者	水	16	
3 级法术			
割裂缠绕	气	3	蓄力型
撕裂旋风	气	4	
地壳之钻	土	10	
炙热火焰	火	5	
点火驱动	火	10	
延迟发电	电	30	
闪电降临	电	30	
完美风暴	水	5	
潮汐爆破	水	15	
死水牢笼	水	15	充能型
4 级法术			
空中猛击	气	50	
狂风齐射	气	12	
旋风使者	气	5	召唤型
地锤使者	土	15	召唤型
地震之斧	土	30	充能型
磁力补充	土	3	增益 BUFF
剧毒流星	土	25	
燃烧之跃	火	25	
迅火使者	火	5	召唤型
炽热皇冠	火	5	
电能使者	电	2	召唤型
星之闪电	电	10	充能型
电浪之锚	电	2	
电流针刺	电	25	
水流射线	水	10	充能型
水流浪涛	水	10	蓄力型
水脉使者	水	7	召唤型
5 级法术			
龙之冲击	气	8	
闪避微风	气	0	增益 BUFF
狂怒暴风	气	0	充能型
马赫昏迷	气	3	
急速台风	气	5	
风之守卫	气	0	召唤型
庇护充能	土	15	
缠绕蔓藤	土	25	
消退节奏	土	10	
昏阙巨石	土	25	
石之守卫	土	0	召唤型
炽热猛攻	火	0	
冲撞流星	火	75	
爆破冲锋	火	5	
火焰顺劈	火	14	充能型

法术名称	元素属性	伤害	法术类型
火焰融合	火	28	
愤怒地狱	火	0	蓄力型
火之守卫	火	0	召唤型
电弧球体	电	3	
雷电巨刃	电	50	蓄力型
线性电能	电	0	
闪光矩阵	电	1	
雷之守卫	电	0	召唤型
水流漩涡	水	8	充能型
双重溅落	水	8	
弹跳水泡	水	5	充能型
泡沫猛攻	水	10	充能型
冰冻诱饵	水	25	
冰之守卫	水	2	召唤型
特殊法术			
飓风飞镖	气	15	
风暴气流	气	20	
螺旋台风	气	5	
漩涡龙卷	气	8	
滚石精神	土	3	
黑曜石奔流	土	12	
破碎冲击	土	25	
大地之戒	土	15	
爆破火球	火	20	
燃烧套索	火	24	
追踪火力	火	7	
火焰吐息	火	18	
电击突袭	电	5	
球形闪电	电	12	
电击新星	电	10	
伏特弹球	电	8	
回弹冰锥	水	5	
扇形冰霜	水	25	
冰川交错	水	50	
雪花轮盘	水	7	

混沌法术			
法术名称	法术类别	伤害	备注
混乱打击	基础	8	
混乱裂缝	冲刺	0	
绝对终曲	标准	10	
神秘介入	标准	25	
扭曲射线	标准	5	充能型
死亡线圈	标准	25	
幻影大军	标准	5	
虚空射击	特殊	5	

服装		
服装名称	效果	备注
希望	+5% 最大生命值、+8% 移动速度、+5% 伤害、+6% 暴击几率	解锁活力，冒险，速度，敬畏，规则后才能获得效果
耐心	+5% 最大生命值、+8% 移动速度、+4% 护甲、+5% 闪避	解锁活力，冒险，决心，变换，节奏后才能获得效果
活力	+10% 最大生命值、+1 防御	
决心	+8% 护甲、+1 防御	
节奏	-12% 冷却时间、+8% 移动速度	
速度	+16% 移动速度、+5% 闪避	
变换	+10% 闪避、+6% 暴击几率	
敬畏	+12% 暴击几率、+20% 暴击伤害	
规则	+10% 伤害、+4% 护甲	
冒险	+10% 伤害、+16% 移动速度、-12% 冷却时间、-40% 最大生命值	击败一名 BOSS 后解锁
骄傲	生命值为 1、无法使用防御护盾	击败最终 BOSS 后解锁

战斗心得

本作游戏上手难度较高，一方面原因是因为没有强力的法术，另一方面则是初玩者对游戏机制的陌生，并且不像其他 Roguelite 类游戏，符文并不会带来质变的作用，更多依靠的还是经验与操作。

战前准备

在进入地牢前玩家可以在广场处使用水晶购买法术与符文，通过返回房间进行场景切换可以随机改变商人出售的物品。

在广场的左上角会遇见两名 NPC，其中“杰德”可以交付水晶换取 200 枚下次进入地牢所使用的金币，而马琳德则可以使用水晶改变三名 BOSS 的顺序。



在广场的右上角，玩家可以在裁缝处交付宝石获取特殊的服装效果 +5% 最大生命值、+12% 移动速度、+8% 闪避、-8% 技能冷却，但会覆盖服装本身的效果。

法术推荐

目前最为简单的通关搭配思路是选择防御型环绕法术，例如伏特弹球、干冰盛宴、雪花轮盘，次等的可以选择追踪火光、大地庇护、磁力球体。

基础法术则选择远距离低击退效果的法术，最佳为水型波纹、次等则选择远距离高伤害的法术例如跳动火焰、飞石射击。

冲刺最佳选择是具备无敌闪避的混沌裂隙，次等则选择有防御护盾的波动领域。

敌人设定

顺着关卡的推进，每消灭一名 BOSS 敌人便会上升一个难度。BOSS 战玩家需要等待他进入硬直时间攻击才能有创造机会，随着难度的提升，BOSS 的出招次数也会发生改变，第一名 BOSS 会出 3 招，第二名 4 招，第三名 5 招并伴有强力的大招。

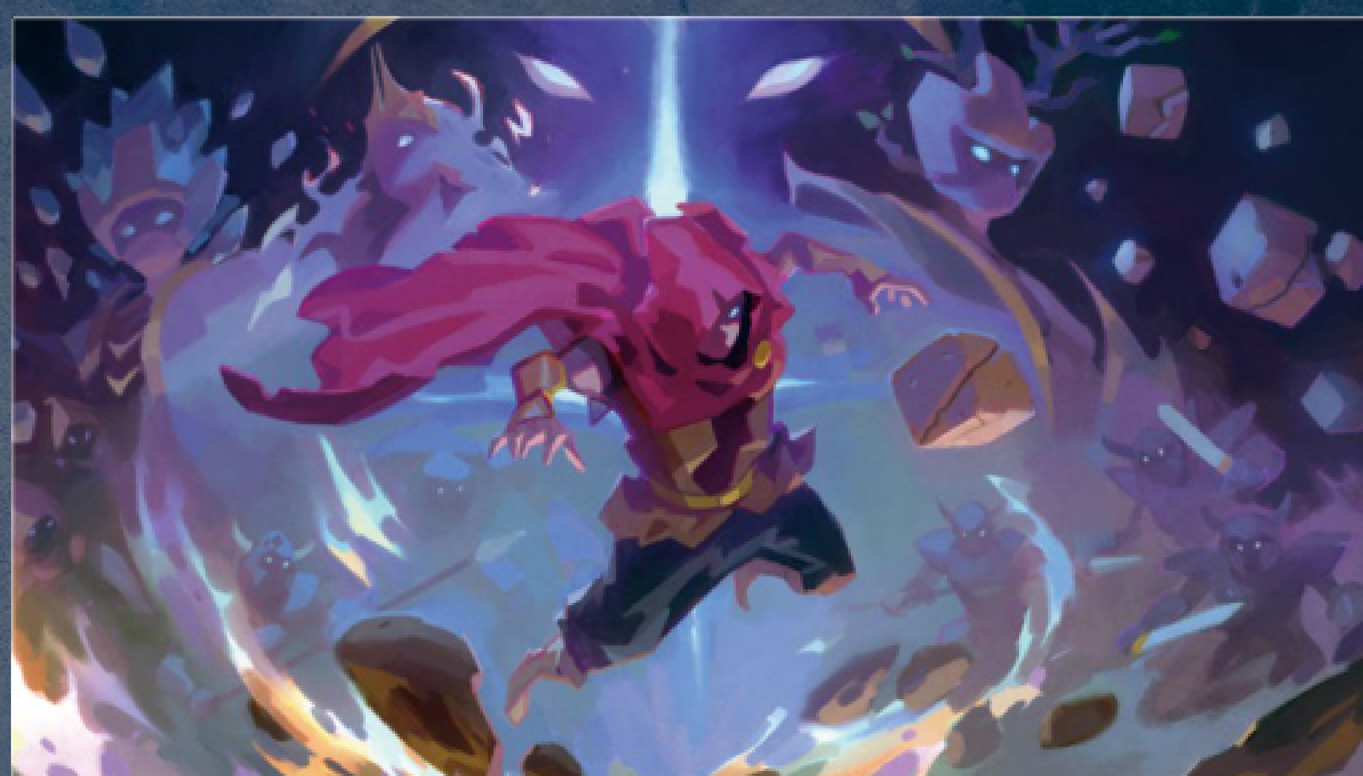
属性相克

游戏中属性之间存在相克，顺序为火克气、气克土、土克电、电克水、水克火，克制时伤害提升 20%，被克制时则下降 10%。

奖杯 / 成就心得

本作的奖杯 / 成就难度与同类型 Roguelite 游戏相比简单不少，惟一有难度的便是通关三次以及 25 分钟内通关，在获取全开地图的“藏宝图”符文后非常轻松。

需要注意的一个奖杯 / 成就是需要玩家累计 999 个水晶，另一个奖杯 / 成就则需要玩家破坏地牢中 99 张画像，游玩过程中务必注意一下。



栏目主持：马修

E3 2018 VR游戏汇总

距离超热的 VR 元年已经过去了两年，虽然昔日的热度早已退却，但在今年的 E3，VR 依然没有缺席，这里我们来为大家做个汇总。依然以 VR 游戏和支持 VR 来对游戏进行较大范围的区分。

VR游戏

这部分收录的是 E3 2018 公布的 VR 游戏，必须要使用对应的 VR 设备才能游玩。

幽灵巨人（Ghost Giant）

索尼的“展前每日一款新游戏”中公布的 PS VR 新作，游戏采用清新的 3D 卡通画风，而玩家在游戏中则扮演守护小镇幽灵巨人，和看起来是狐狸的可爱的生物路易斯建立友谊，并帮助它完成任务。



离乡人（Déraciné）

《血源诅咒》团队打造的一款 PS VR 独占的冒险游戏。和“受苦”类型的《血源》不同，本作是一款让玩家在古老沉静又充满谜团的世界里探索冒险的游戏，在虚拟现实中将故事展开。游戏的舞台是一所人迹罕至的古老的寄宿学校，6 名少男少女寄宿于此。而玩家则扮演被女孩召唤的灵魂，在时间静止的世界中，通过和孩子们的互动来推进剧情，因为是灵魂所以无法直接干涉孩子们的行动，但可以干涉相关的事物，并可以用“生命时间”的力量来拉近自己和孩子们的距离。游戏将在 2018 年内发售。



Transference

育碧的这款惊悚 VR 游戏在去年 E3 公布后便没了消息，一年后竟然再度有了新的动态并确定了发售时间：2018 年秋季。这款游戏通过使用某种装置去深入探索一家人的心灵，通过收集他们长埋心底的记忆来还原真相。支持 PS VR、Vive 和 Oculus Rift。



太空沉迷者（Space Junkies）

同样是在去年 E3 公布的快节奏射击类 VR 游戏，在虚拟现实打造的宇宙竞技场的微重力环境下，玩家使用各种武器，通过移动和攻击来和对手们作战，6 月 28 日到 7 月 2 日，本作就将开放内测，支持 Vive 和 Oculus Rift。



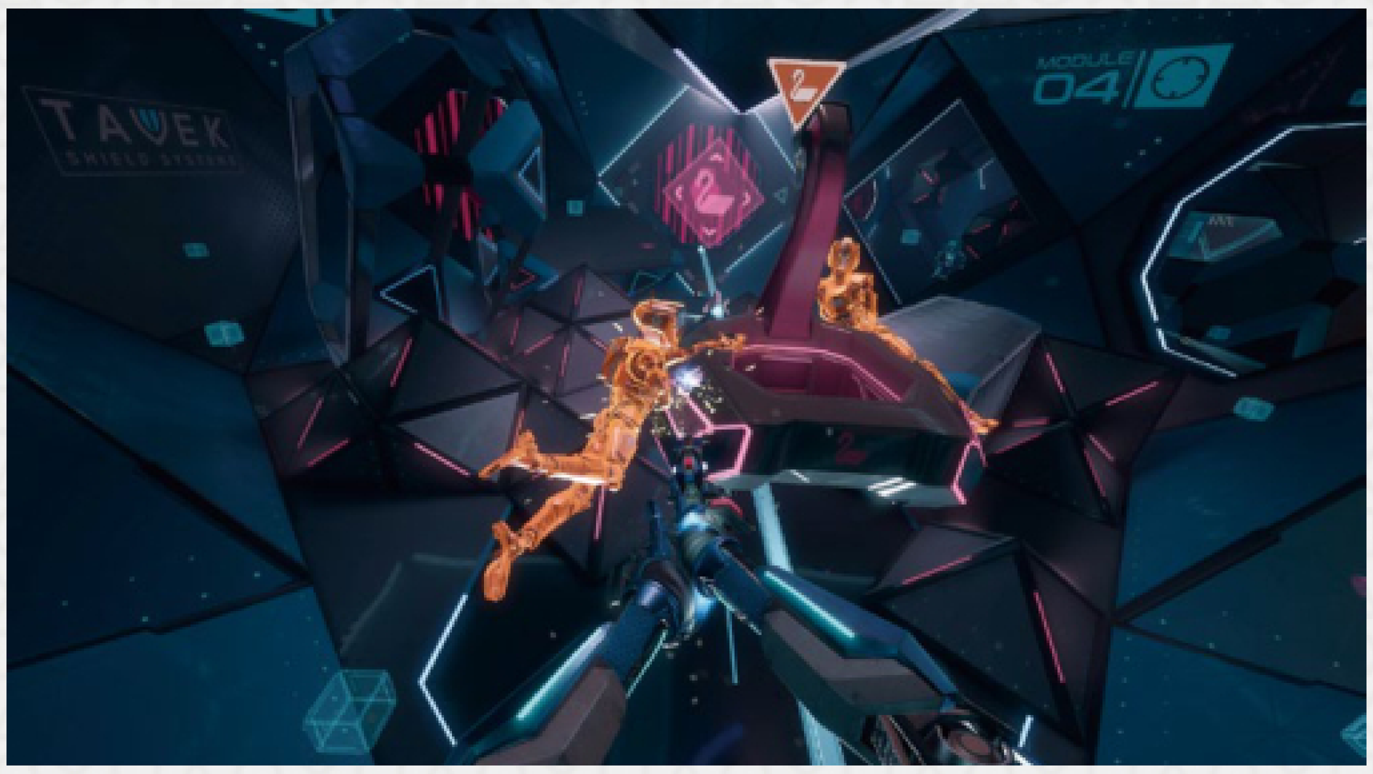
节奏光剑（Beat Saber）

5 月份发布后便一直备受关注的首款话题性 VR 游戏，也从 PC 来到了 PS4，自然支持的设备也是 PS VR，PS4 玩家也可以在虚拟现实中挥起光剑玩音游了。



回声战斗（Echo Combat）

E3 期间 Oculus 公布的独占 VR 游戏，前作《回声竞技场》被英特尔选为 VR 电竞项目，本作亦为电竞类游戏。游戏中，参战的玩家们分为两组，在虚拟空间进行射击对战，一方进攻一边防守，而在演示中，进攻方需要一边与防守方作战，一边将一个水鸟外形的巨大悬浮物体推到对方的指定位置。游戏将于 6 月 21 日开放公测，具体的发售日期还未公布。



桌上传说：扭曲的王冠（Table of Tales: The Crooked Crown）

在一张神奇的桌子上展现的魔幻中世界题材的 VR 故事，游戏中玩家将带领各种棋子冒险者们在桌面上出现的各种场景中战斗。预告中看带有桌面、策略和冒险的要素。开发团队 Tin Man Games 则表示：游戏提供了多分支路线，而最终故事的结局也都由玩家掌握。游戏对应 PS VR，预计在 2018 年第 3 季度发售。



信条 荣耀崛起（Creed: Rise To Glory）

一款拳击 VR 游戏，通过不断的战斗取得胜利，最终从一个擂台新人成为拳击冠军。除了主模式，也有训练环节来让玩家熟悉游戏并提升水平。游戏并不支持在 VR 中移动，所以防守和原地躲闪的作用就非常大，而在躲过对手攻击的间隙立刻对对手施以重击，也是取胜的关键之一。游戏支持 PS VR、Vive 和 Oculus，预计 2018 年下半年上市。



支持VR

这部分收录的是本届 E3 公布的支持 VR 的游戏，除了使用 VR 设备来体验整个游戏或其中的特有模式外，不用 VR 也可以直接游玩。

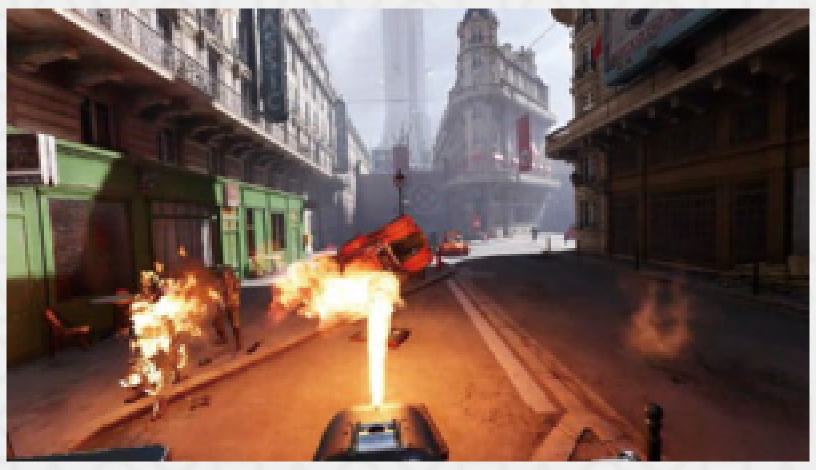
上古卷轴 刀锋（The Elder Scrolls: Blades）

近两年推出多款 3A VR 大作的 Bethesda 在 E3 发布会上公布的这款《上古卷轴》手机版游戏，以主视角探索和战斗，此外还有建造城镇、拜访好友城镇等模拟和社交要素。除了手机版的触屏操作，本作也将支持 VR 游玩。



德军总部 赛博领航员（Wolfenstein: CyberPilot）

故事发生在 1980 年的巴黎，玩家扮演一名黑客，通过入侵纳粹的电脑来让纳粹的战争机器反过来跟纳粹作战。在 VR 中就是主视点操作战争机器等方式去作战。支持 PS VR 和 Vive。



俄罗斯方块效应（Tetris Effect）

索尼在 E3 发布会前“每日公布一款新游戏”的展前预热活动中公布的第一款游戏，由水口哲也带领《Rez 无限》、《音乐方块》的原班开发团队打造。经典的玩法配合艺术风格的声光特效，加上解决方块危机的新系统，《俄罗斯方块》便以一种全新的形态出现在玩家面前。本作支持 PS VR，将于今年秋季登陆 PS4。



特洛弗拯救宇宙（Trover Saves the Universe）

索尼 E3 发布会上公布的一款美式夸张卡通搞笑风格的游戏，全身绿色的主角特洛弗一边泡澡一边直播游戏，在游戏里操作一个紫色的家伙，挥舞光剑在城堡同芋头形状的敌人作战、在平台中跳跃……游戏里无论是敌人还是己方，都是一个眼睛两个瞳孔（也可能是一个眼睛就是一张卡通的脸）。不过直播中出现意外，特洛弗触电，然后动作游戏的主角大呼小叫地出现了。

从介绍来看，应该是是以特洛弗为中心、紫色伙伴在“游戏中游戏”冒险的类型，各种幽默和吐槽肯定也是少不了的，甚至标题中的“拯救宇宙”都可能是搞笑的闹剧。本作支持 PS VR，将在 2019 年内发售。



游朝 2018 忆日

农历 五月

从1970年代 到1980年代

6月（上旬）

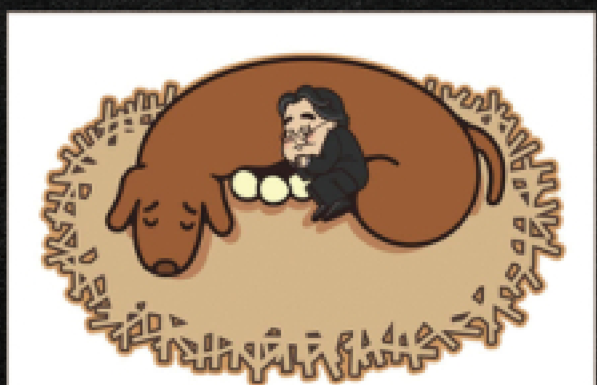
JUNE

节气 夏至（6月21日） | 从6月15日至6月30日

说到游戏界的历史，我们有时候会感慨于为什么一家游戏公司会在当年算是业界清流，现在流着流着就变成泥石流了，但其实真要追溯起来，有些迹象是可以从一开始就看到的，所以本期的“游朝忆日”，我们会在“忌”的部分谈谈某个全美最差公司，是怎么在当年的商业竞争里，就暴露出了“渣男”的本质的。而在“宜”的部分，我们则要介绍一下两款可能都不太被国内玩家们熟悉的作品，它们的出现不但为游戏界带起的新风潮，甚至于定义了一个全新的游戏类型，实在是无愧于其经典的地位。

年度大事

1980年：在这一年的2月21日，被众多任天堂爱好者们熟知的游戏开发商HAL研究所正式创立，其独特的名字取自于“每个字母都领先于IBM一步”。但HAL研究所最终并没有在电子产品领域大展身手，反而是在游戏领域大放光芒，不但创造了《星之卡比》、《Mother》和《任天堂明星大乱斗》等经典作品，其中一任公司社长最后还成为了任天堂在电子游戏时代的代表性人物，那就是上一任任天堂社长：岩田聪。



▲在岩田聪于2015年因为癌症不幸去世后，粉丝们便把他的形象画到了HAL研究所现在的LOGO上，而他也的确是HAL所“孵化”出的最伟大的“作品”。

朝向

北美

1981年6月，传奇电子游戏开发者理查德·加里奥特（Richard Garriott）创造了美式角色扮演游戏中的经典之作：《创世纪》（Ultima）。这个系列不但此后推出了多款续作，而且还衍生出了著名的多人在线角色扮演游戏《网络创世纪》（Ultima Online）。

经典

1983 年 6 月 19 日，创造了《太空战争》的 Cinematronics 推出了一款更具野心的游戏，那就是在欧美地区时至今日仍然被不时提起的《龙穴》（Dragon's Lair）。这款作品的故事主题其实非常古典，就是讲述了勇者戴克前往城堡拯救被恶龙辛格囚禁的公主达芙妮的故事。

《龙穴》的创新之处在于使用了激光影碟作为载体，而且一改传统游戏作品强调操作互动的元素，把重点放在了用动画展现故事上，曾经为迪士尼担任过动画制作人的 Don Bluth 为这款作品制作了大量充满了童话风格的场景和人物动画，让整个游戏充满了强烈的观赏感，某种程度上可以说是互动电影式游戏的始祖级作品。直到 30 多年后的如今，在刚刚发售的《底特律 化身为人》当中，我们也能够找到那么一点点《龙穴》身上的影子。

因为其在游戏历史上的地位太过经典，《龙穴》历经过非常多次的移植，玩家们可以在很多平台上玩到这款作品，甚至包括了 Steam 平台也有本作的高清重制版。随后这个系列也推出了数款续作，有的是根据游戏改编的平台动作游戏，有的则是正统续作，例如 1991 年推出的《龙穴 II 时空穿梭》（Dragon's Lair II: Time Warp），但再也没有一款作品能够达到《龙穴》的历史地位，因为它是仅有的三款被著名的博物馆组织“史密森尼学会”（Smithsonian Institution）列为收藏品的游戏，另外两款作品大家都很熟悉，分别是《吃豆人》（Pac-Man）和《乓》（Pong）。

当《龙穴》开始某种程度上奠定互动电影式游戏的基本框架时，在同一年的同一个月份，也有一款为日后某个游戏类型奠定了基础的作品在电子游戏的发源地日本诞生了，那就是《港口镇连续杀人事件》（ポートピア连续杀人事件）。这部由 Enix 推出的作品以简单的静态图像画面和文字描述配合，讲述了玩家扮演的侦探调查银行总裁山川耕造遭到谋杀的案件，并随后接触到了一系列的事件，最终发现了一个出人意料的真相。

这款作品的创造者是日后因为开发了日本国民 RPG《勇者斗恶龙》而广为人知的崛井雄二，但作品本身最重要的地方，是为随后在日本地区流行的“视觉小说”（Visual Novel）这一游戏类别订立了基础的架构，并在日后衍生出了庞大的游戏市场。不过鉴于这个类别随后又分化出了更为注重 CG 品质和画面特效的 Galgame 类别，而且这一类别往往将自身定义为冒险游戏（AVG），所以视觉小说的定义也因此变得模糊起来。从严格的意义上来看，如今游戏市场上纯粹的“视觉小说”产品可能已经不多见了，但毫无疑问的是许多日式 AVG 在系统架构上，其实仍然沿用着诞生自《港口镇连续杀人事件》的那一套游戏形式。



▲《龙穴》中有不少需要玩家短时间内做出快速反应的段落，难度非常高。



◀《港口镇连续杀人事件》当年的静态图画面在今天看来简直是幼儿园水平（笑），但精彩的故事弥补了画面表现上的不足。

代工

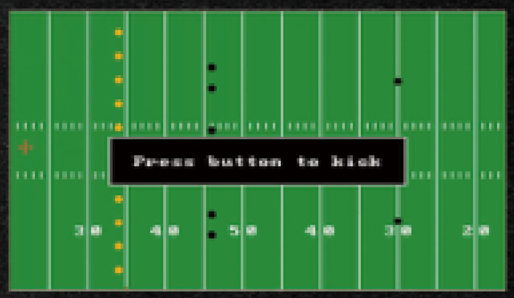
1986 年 6 月 28 日，在欧美游戏界因为“《上古卷轴》系列”闻名的发行商贝塞斯达软件公司（Bethesda Softworks）正式成立，总部设立在美国马里兰州的罗克维尔。

不过这家发行商在刚开始的时候是作为 Media Technology 有限公司的一个部门而存在，作为始创人和当时 CEO 的 Christopher Weaver 想要看看在当年蓬勃的个人电脑市场上，有没有给电子游戏发展生存的空间，才创立了这家公司。

所以贝塞斯达的创立，其实是有一些试水成分在里面的，其中一个证据就是公司名字取得那叫一个随意：一开始 Christopher 充分展现了理科男的简单直白，想把名字就叫“软件”（Softworks）公司，结果发现有创业比他早的其他理科男先把这简单粗暴的名字给注册了，于是他坐在自己位于马里兰州贝塞斯达市家中的厨房冥思苦想了半天，一拍脑门，决定这公司就叫“贝塞斯达软件”！是的，这家公司一开始是在贝塞斯达市成立的，搬去罗克维尔是 1990 年的事情了，所以这名字真是充满了“本土气息”。

事业发展初期的贝塞斯达吃过一些亏，他们在创业那一年就开发了第一款有着物理引擎的体育游戏《Gridiron!》，当时这款游戏登陆了几个主流的平台，例如 Atari ST、Commodore Amiga、Commodore 64 和后继机型 Commodore 128。结果当时也算是业界新人的 EA 看到贝塞斯达如此擅长做橄榄球游戏，就找他们来帮忙开发史上第一款《约翰 · 麦登橄榄球》游戏。然而在贝塞斯达忙着给《约翰 · 麦登橄榄球》做最后收尾工作时，EA 竟然把《Gridiron!》的发行权买了下来，然后就捏着不用，硬是不把这款作品再继续登陆到其他主机 / 个人电脑平台上。EA 的用意很明显，就是要自己亲手消灭掉《约翰 · 麦登橄榄球》的潜在竞争者！

贝塞斯达自然也不傻，一看 EA 这架势就知道是被坑了，赶紧停下了《约翰 · 麦登橄榄球》的开发工作，还把 EA 告上法庭，控诉他们不发行《Gridiron!》的同时还把很多来自这款游戏的元素加入到了《约翰 · 麦登橄榄球》当中，并以此索赔 730 万美元。这场官司的细节从来没有被披露过，但在 2002 年 Christopher Weaver 作出的一项声明当中，指出了《约翰 · 麦登橄榄球》的确有很大程度是基于《Gridiron!》的设计架构和物理引擎而制作的。由此可见，虽然 EA 当时的高层应该还是很尊重游戏开发者的，但为他们搞市场和商业运作的那群人，说好听了是手段高明，说难听了就是一肚子坏水。然而越是没有道德下限的人越是能够在商业领域取得成功，所以 EA 如今成了全美最大的发行商，而某个靠“拿来主义”赚小学生钱的互联网企业，自然也就变成了中国最大的“游戏”厂商了。



▲这就是当年《Gridiron!》的画面，场上的一个个黄点和黑点代表着橄榄球员，虽然画面很辣眼睛，但在游戏体验上，它的确做出了橄榄球运动应有的感觉。

GAME ARMORY 游戏兵工厂

文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，“游戏兵工厂”栏目又和大家见面了。本期向大家介绍的是一种著名的面杀伤武器——俄制 RPG-7 火箭发射器。这种武器的大名可谓尽人皆知，想必大家只要一见到它那经典的外形，就能立刻喊出 RPG 三个字母来；那么，就让我们来简单地了解一下这种天皇巨星级武器的历史，以及它在知名游戏中的表现吧。

名扬天下 RPG-7

RPG-7简介

“世上没有什么事情是一发 RPG 解决不了的；如果有，那就再来一发。”
——RPG-7 在社交媒体上收获的评价

尽管并非如网友所言，RPG 能解决一切问题，但这种历史悠久的 40 毫米口径火箭发射器确实在今天仍有用武之地。RPG-7 的前身是于 1947 年开始研制的 RPG-2 火箭发射器，这种口径同样是 40 毫米口径的火箭发射器由 GSKB-30 设计局研制，1949 年投入现役；相比 RPG-7，RPG-2 无论从性能还是知名度上都要差一截，这种武器有效射程大约在 100 至 150 米左右，破甲深度 200 毫米。从 1961 年起，由玄武岩设计局研制的 RPG-7 就开始迅速取代 RPG-2 的位置，这种在 RPG-2 基础上发展的新型号武器保留了 RPG-2 的主要特征，尤其是采用外置装药将火箭弹先弹出发射筒，之后再点火飞行的发射方式。这种发射方式有点类似于导弹的“冷发射”模式，即先用外置的动力装置将导弹弹出发射井或发射筒，随后导弹在半空中启动自身的发动机开始飞行。这种发射模式可以降低火箭发动机尾焰对发射装置及人员的高温烧蚀，同时还能增加射程。

RPG-7 与被其取代的 RPG-2 一样，是一种便携式、可重复使用、非制导、肩扛式发射的反坦克火箭发射器——没错，RPG-7 只是发射器，通俗点说，就是那根筒子。该武器于 1961 年进入前苏联陆军服役至今，目前俄军中所使用的型号为 RPG-7V2，另外还有一种供伞兵使用的、可以分解成两截的型号 RPG-7D3。RPG-7 可以使用多种火箭弹，与 RPG-7 的发射筒本体共同构成完整的 RPG-7 武器系统。最常见的几种弹药分别是：PG-7 高爆破甲弹（即 HEAT）、TBG-7 温压弹及 OG-7 高爆破片弹，这些火箭弹的装填方式均为从发射筒前部装填，而且由于结构的关系，火箭弹装入发射筒后并没有闭锁装置，因此射击时俯角不能太大，否则火箭弹会从发射筒中滑出；所以，在一些影视及游戏作品中出现的站在高楼顶部使用 RPG 向地面射击的场景，其实是不够科学的。RPG 这三个字母是 Rocket Propelled Grenade 的缩写，正是因为这个全名，让不少人以为这种武器发射的弹药应该被称为“火箭助推式榴弹”；但实际上，正确的叫法就是“火箭弹”。目前，全世界有超过 40 个国家和地区仍在使用这种武器，历史上曾有 9 个国家生产过不同型号 RPG-7，总产量超过 900 万支，堪称同类产品中的世界之最。



■《第一滴血2》的这张海报，大概是RPG-7最好的广告。

RPG-7 本身只有简单的折叠式机械瞄具，照门可以根据目标距离进行调整。如果要进行精确射击，通常会使用配套的 PSO-7 2.7 倍光学瞄具，这种瞄具的分划具有测距功能，因此能够保证 RPG-7 发射的弹药在更远距离（200 至 500 米之间）上的精度。此外，RPG-7 还可以安装夜视仪、望远式瞄准镜等多种观瞄设备。

接下来再简单介绍一下 RPG-7 的发射过程，首先我们要看一张图，稍微了解一下 RPG-7 所使用的火箭弹的主要结构。



■RPG-7弹药的不同状态。

前面提到，RPG-7 所采用的发射方式为通过外置装药将火箭弹射出发射筒，随后弹上发动机再点火飞行。因此，从上图中我们可以看到，RPG-7 的火箭弹有不同的结构部分，战斗部与发动机段是一个整体，同时也是火箭弹的主体部分；助推段主体为一根金属柱，柱上有四片折叠弹翼，柱尾还有一个涡轮，金属柱与多根长条状硝化甘油发射药一起被密封在一个纸筒里，构成完整的助推段。在贮存状态下，火箭弹与助推段被分开放置在弹药箱里，方便库存及运输；当准备要发射时，需要将火箭弹弹尾的保护盖拧下来，再将助推段与火箭弹本体组合起来，并放在专用的弹药包中携行，或是直接装填进发射筒；在射击时，首先进行点火的是助推段，发射药燃烧所产生的燃气推动涡轮，并让整个弹体开始自旋，当弹体飞出发射筒后，

四片折叠弹翼在离心力作用下展开；当飞离发射筒20米左右时，火箭弹本体上的发动机点火，推动火箭弹继续飞行。如果没有命中目标，火箭弹会在飞行大概4～5秒后（飞行距离大约为900米）启动自毁引信。这里要注意的是，整个火箭弹最初点燃的只是助推段，主发动机和战斗部均未开始工作；因此，如果发射时出现哑火现象，只需将弹体从发射筒中取出，再更换一支助推段即可。

RPG-7的主业是反坦克，因此最常用的弹药是PG-7系列高爆破甲弹，PG-7总共发展出了三种型号：PG-7V、PG-7VL及PG-7VR。其中PG-7V和PG-7VL都采用的是单级战斗部，分别于1961年及1977年服役，PG-7V战斗部口径85毫米，弹重2.2公斤，最大有效射程500米，对轧压均质装甲（RHA）最大穿深260毫米；PG-7VL战斗部口径93毫米，弹重2.6公斤，最大有效射程500米，对轧压均质装甲最大穿深500毫米。于1988年投入使用PG-7VR则是一种两级串联战斗部火箭弹，这种火箭弹专门用于对付安装了爆炸式反应装甲的坦克，先用第一级战斗部诱爆反应装甲，再用第二级射穿主装甲，因此该型号的最大穿深可高达600至700毫米；然而有利就有弊，由于使用了两级战斗部，同时战斗部口径也增加到105毫米（第一级战斗部口径64毫米），因而整个火箭弹的重量也增加到4.5公斤，直接导致最大有效射程只有可怜的200米。至于TBG-7温压弹及OG-7高爆破片弹，前者同样于1988年服役，口径方面也与PG-7VR相同，为105毫米，重量也同为4.5公斤，这种温压弹头采用根据燃料空气弹原理设计的战斗部，主要用来打击人员，尤其是躲在山洞、碉堡、壕沟等掩体中的敌人，只不过，同样因为重量的缘故，TBG-7的最大有效射程只有200米；OG-7于1999年服役，战斗部口径为40毫米，弹重2公斤，最大有效射程350米，这种高爆破片弹同样用于杀伤敌方人员。

RPG家族简介

虽说叫RPG家族，但实际上这种说法并不准确，因为除了编号中都有RPG三个字母外，家族成员之间可以说彼此并没有多大关系。前面也提到，RPG-2与RPG-7分别由两个不同的设计局设计，仅仅是设计思路相同；RPG-7之后的型号中设计变化也非常大，有多个型号还是一次性使用的火箭筒，可以说是风格多变了。

在RPG-2之前，实际上还有个RPG-1的方案，但在1948年无疾而终，倒是设计思路被RPG-2和后来的RPG-7继承了。然而短命的RPG-2也只仅仅服役了11年，而且服役生涯中只装备过PG-2高爆破甲弹一种弹药；不过，与自己的继任者RPG，以及AK-47步枪一样，这种武器目前依旧在一些地区活跃着。


□RPG-2与PG-2高爆破甲弹。

在RPG-7之后，苏军特种部队及空降兵又装备了一种名为RPG-16的58毫米口径火箭发射器，这种火箭发射器可以拆解成两段进行运输，并且将原本RPG-7的双握把设计改为单握把，同时调整握把位置，改善握持。这种RPG-16只装备有一种弹药——PG-16，与前辈们使用的PG-2及PG-7不同，PG-16的战斗部口径并没有超过发射筒太多，因为它使用了双锥形装药的技术，因此在保证了300毫米最大穿深的同时，最大有效射程也增加到800米。这种武器于1970年开始服役，并在阿富汗战场上被广泛使用，后于1990年退出现役。


□RPG-16与PG-16高爆破甲弹。

在RPG-16之后出现的RPG-18火箭发射器是一种64毫米口径的一次性火箭筒，这种火箭筒于1972年开始服役，其设计思路类似美军M72 LAW一次性火箭筒，同样使用旋转后拉式套筒结构。当尾筒被拉出时，前筒上的折叠准星照门自动弹起，方便射手进行瞄准；该操作同时还会使火箭弹进入待击状态，而且无法逆转——因此无论有没有目标，火箭弹都必须发射出去。与它的前辈们不同，RPG-18所使用的PG-18高爆破甲弹并没有助推段，而是直接点燃火箭弹的主发动机，并且在发射筒内烧光所有燃料，以达到114米/秒的初速。火箭弹最大有效射程为150米左右，最大穿深为300毫米。


□RPG-18与筒内状态的PG-18。

1980年开始研制的RPG-22则是在RPG-18基础上发展出来的放大型，口径为72.5毫米。其结构原理均与RPG-18相同，但很奇怪的是，RPG-22将后拉式套筒改成了前拉式套筒，整个操作正好和RPG-18完全相反，体现了不走寻常路的俄式思维。这不禁令人担心——万一射手多喝了几杯伏特加，把RPG-22当RPG-18使的话，得出多大乱子。不过，RPG-22也有改进之处，比如它的照门同时也是保险，如果发现暂时找不到目标，可以将照门按回折叠状态，打开武器保险，以等待目标出现。PG-22的最大有效射程为200米，最大穿深400毫米。


□RPG-22与PG-22，需要注意的是，黑色那头实际上才是火箭筒的前端。

口径同样为72.5毫米的RPG-26是RPG-22的发展型，但这种火箭筒又舍弃了RPG-18与RPG-22上的套筒式设计，改回了单筒式；当然，它依然是一种一次性火箭筒。该武器1980年开始研制，并于1985年正式装备部队，并服役至今。RPG-26只装备一种高爆破甲弹，最大有效射程250米，最大穿深440毫米；此外，还有一种使用温压弹的专用型号RShG-2，因为弹种不同就给了一个新编号，俄国人真是不怕麻烦。


□RPG-26及火箭弹，但这个火箭弹是否叫PG-26，目前并无相关资料确认。

于1989年服役的RPG-27是RPG-26的放大型，口径增加到105毫米，火箭弹使用与PG-7VR类似的串联战斗部，最大有效射程降低至200米，但最大有效穿深与PG-7VR相同，在有反应装甲的情况下可达600毫米，最高可达750毫米；另外，大家肯定也想到了，这种火箭筒和RPG-26一样，有个使用温压弹的专用型号RShG-1。


■RPG-27及其火箭弹。

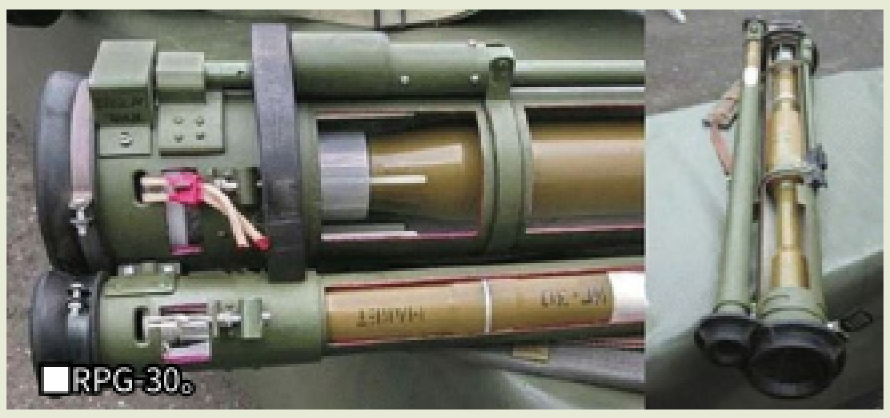
2011 年服役的 RPG-28 是 RPG 家族中最新的型号之一，这种火箭筒可以看做 RPG-27 的发展型，口径进一步扩大到 125 毫米，战斗全重也增加到 13 公斤，作为一次性火箭筒，这个重量也真是让人无话可说。虽然最大有效射程进一步缩水到 180 米，但最大穿深则达到可观的 1000 毫米，而且还是在有爆反装甲的情况下；这个穿深对付世界上所有的主战坦克基本都没有问题，当然前提是，射手能活着进入有效射程之内。


■RPG-28及其火箭弹。

1989 年服役的 RPG-29 又回到了起点，重新捡回了 RPG-2 和 RPG-7 的可重复使用设计。可能读者朋友们很奇怪，为什么编号靠前的 RPG-28 反而比 29 更晚服役？虽说并没有规定编号在前的武器年代一定更早，但在 RPG 系列的编号制定上，确实存在比较令人费解的地方：除了 RPG-28 和 29 外，2005 年开始研制、2008 年开始交付约旦的 RPG-32 编号也比 2008 年才开始研制的 RPG-30 编号更大。可惜在笔者能看懂的资料中，并未出现这个问题的解释，如果有读者朋友读过相关的俄文资料，还请不吝赐教。回到 RPG-29 上来，这种 105 毫米的火箭发射器采用国际流行的尾部装填方式，可使用 PG-29V 高爆破甲弹和 TBG-29V 温压弹，最大有效射程可达 800 米，最大穿深可达 750 毫米，这样的数据让 18.8 公斤的战斗全重也变得可以接受了。


■RPG-29与PG-29V。

2008 年开始研制、2012 年正式服役的 RPG-30 一次性火箭筒是一种比较特殊的武器，因为这种火箭筒上居然有两个发射筒——一个是发射 PG-30 两级串联火箭弹，另一个发射的是口径小很多的 IG-30 诱饵弹，这种 IG-30 诱饵弹用来对付某些安装有主动防御系统的坦克及装甲车辆，在 RPG-30 射击时，IG-30 诱饵弹会比 PG-30 早发射，用来诱使目标车辆上的主动防御系统启动，为随后跟进的 PG-30 扫清道路。这种武器战斗全重 10 公斤，最大有效射程 200 米，最大穿深 650 毫米。


■RPG-30。

最后登场的 RPG-32 同样于 2012 年服役，这种武器实际上根据约旦王国的要求设计的，并且授权约旦的贾达拉防务公司进行组装生产，因此并未在俄军中服役。RPG-32 可以使用 105 毫米口径弹药及 72 毫米口径特种弹，这两种口径均对应两种火箭弹——高爆破甲弹和温压弹。这种火箭发射器分为两截，一截是较短的、可重复使用的发射控制段，这一段上安装了全部的发射控制机构及瞄具；另一截则是兼做发射筒的火箭弹容器段，在准备射击时将两段组合在一起一起，射击后将后半截空筒拆下丢弃，再装上另外一截弹筒即可。RPG-32 在使用 105 毫米弹药时全重 10 公斤，使用 72 毫米弹药时全重 6 公斤，最大有效射程 350 米，最大穿深 650 毫米。


■RPG-7的缺点

RPG-7的缺点

RPG-7 最大的缺点显然是命中率，玩过《COD4 现代战争》的朋友肯定对 RPG-7 的随机弹道深恶痛绝，不过游戏中那种指哪偏不打哪的的精度实际上也有点过分夸大了。在 100 米左右的距离上，RPG-7 的精度其实保持得还可以，这个距离上的命中率平均可以达到 96%；但由于飞行速度较慢，且火箭弹的自旋处于不断减速状态，因此飞行时很容易受到侧风的干扰。据美军在上世纪 70 年代进行的测试，RPG-7 在 180 米的距离上，如受到侧风影响，命中率会直线下降到 50% 以下；而影响其精度的侧风风速，仅仅为每秒 3 米，风力相当于二级，勉强能将树叶吹动。

RPG-7与游戏

RPG-7 在大约 70 个游戏中有过出场，大多数时候可供使用，且通常威力不俗；不过，这种大威力武器很显然不能让玩家痛痛快快地用，弹药方面也总是比较克扣的，挑战嘛，总归还是要有的。

生化危机5

Resident Evil 5

首先要举的例子，是来自 Capcom 的《生化危机 5》，我想一说出这个名字，不少玩家立刻能明白我所指的，正是游戏中最 IMBA 的武器——无限 RPG-7。《生化危机 5》中总共有三种 RPG：第 3-1 关的沉船废墟处可以捡到一支“一次性”RPG-7——射后即抛，无法重新装填。第 6-3 关与大魔王威斯克决战时可以捡到一支名为“RPG-7 NVS”的火箭筒，这支火箭筒上的瞄具具有夜视功能，因此有了“NVS（Night Vision Scope）”的后缀。与第 3-1 关处的 RPG-7 不同，这支 NVS 可以重新装填弹药，而且还可以让队友帮忙装填——尽管效率都相当低下；最后登场的就是无限 RPG-7，这支武器的无限弹药获得条件与其他武器的不同，其他武器的无限弹药需要在流程中对该武器进行完全升级，玩家为此需要花大量的时间“刷钱”；而无限 RPG-7 所要求的条件则简单多了，只需要任意难度在 5 小时内完成游戏即可。基本上，选择最低难度且不去做收集要素的话，这个条件还是很容易达成的。

从游戏中的建模来看，RPG-7 的外形还原得还是很到位的；而在性能方面，游戏中的 RPG-7 弹头飞行速度相当慢，慢到一闪身就能躲过火箭弹。实际上，RPG-7 在助推段点火后可以加速到每秒 115 米，而主发动机点火后更是可以飞到每秒 300 米的速度；显然，游戏中的火箭弹在飞行速度上大砍了一刀。不过这大概也是出于平衡性的考虑，因为 RPG-7 的威力太大了，是整个游戏中威力最大的武器，能一击秒杀所有敌人，甚至包括大部分 BOSS 也不能幸免；不仅威力大，杀伤半径也十分恐怖，一发 RPG 炸死一大片敌人简直家常便饭，有这样的威力作为保障，谁还会在乎它飞得太慢呢？



■《生化危机5》中的RPG-7，建模还是十分准确的。

RPG-7在生化危机5中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★★☆
综合得分	★★★★☆

黑道圣徒3

Saints Row: The Third

2011 年 11 月发售的开放世界动作冒险游戏《黑道圣徒 3》是一款相当胡来的游戏，不仅游戏的玩法十分搞怪，剧情也是十分怪诞。其独特的风格也吸引了不少玩家，发售仅仅一年后就达到了 550 万份销量的成绩，是整个系列中最成功的作品。游戏中出现的 RPG-7 实际上是一种架空武器，叫做“Annihilator（歼灭者）”，在游戏前期就能获得；虽然名字很霸气，不过从造型上来看，它还是一支 RPG-7，而且是一家叫做 Airtronic USA 的美国公司改装的“现代化”RPG-7。

虽然游戏中的建模相对于现实中的造型做了一些个性化的改动，但对比后可以看出，“歼灭者”显然是参照 Airtronic RPG-7 进行设计。Airtronic USA 是一家规模不大的军火公司，喜欢改造 RPG-7 和 M203 榴弹发射器，Airtronic RPG-7 是该公司 2009 年推出的产品，它将 RPG-7 原有的木制护木、后握把、侧镜架及机械瞄具去掉，全部改为皮卡汀尼导轨，前握把的造型也换成了 AR-15 式的手枪型握把。整个武器由于添加了各种导轨，因此能够安装各种配件及瞄具，上图中的这支 Airtronic RPG-7 就在后握把的位置安装了小握把和 M4 式枪托，并且在发射筒顶部安装了 TAVOR 步枪上的 MARS 红点镜。而游戏中的“歼灭者”，虽然没法订制配件，但是可以对武器进行升级，不但威力能够提升，而且在升至最高级后还能为火箭弹增加激光制导功能，真正做到指哪打哪！不过，与《生化危机 5》类似，由于在威力和实用度上显著提升，“歼灭者”射出的火箭弹飞行速度也比较慢，只不过没慢到《生化危机 5》里那个程度罢了；好在其威力和杀伤范围同样喜人，飞行速度的问题也就继续忽略不计了。



■《黑道圣徒3》中的“歼灭者”。


■现实世界中的Airtronic RPG-7，造型十分“战术”。

RPG-7在黑道圣徒3中的总体评价

还原程度	★★★☆☆
威力表现	★★★★☆
入手速度	★★★★☆
综合得分	★★★★☆

孤岛惊魂4

Far Cry 4

最后要提到的这个游戏，是2014年11月发售的育碧FPS大作《孤岛惊魂 4》。这款跨世代的作品虽然最初给人感觉像是前作的高清强化，但是真正玩过就会发现其独特魅力；尤其是由特洛伊·贝克演绎的主要反派蒲甘明更是塑造得有血有肉，并被广大玩家亲切地称作“干爹”。作为 FPS，游戏中出现种类繁多的武器是必不可少的元素，在面杀伤武器方面，《孤岛惊魂 4》为玩家提供了多种选择，其中最早能够获得的就是 RPG-7。RPG-7 是游戏中最常见的面杀伤武器，威力惊人，射程也在所有武器中数一数二；尤其是火箭弹的飞行速度也还原得很到位，基本接近真实。在外形上，游戏中的 RPG-7 可以说非常还原，只是有一点十分奇怪，那就是在使用机械瞄具瞄准时，准星照门并不是垂直于水平面，而是略微倾斜了一个角度，就像是 RPG 相对于主角来说太大了，有点够不着的感觉。这样的设计在《孤岛惊魂 3》里就有，不知道是不是制作组觉得这样显得比较另类，但实际用来稍显别扭，不如腰射状态状态直接开打来得舒服。



■“开瞄”时的情形，说实话，有点别扭。



■游戏中的RPG-7，建模相当精细。

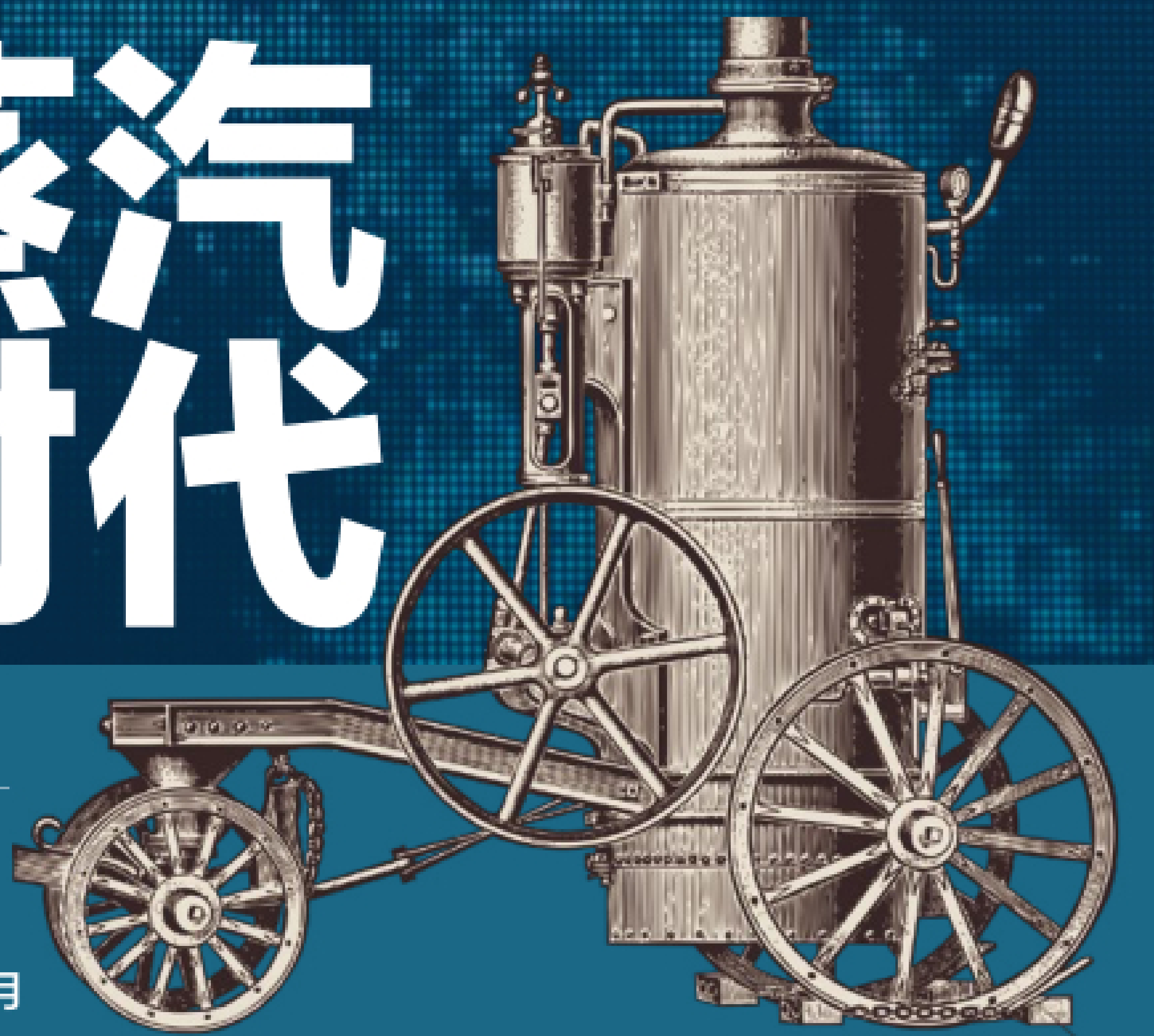


总评

RPG-7 是一种富有传奇色彩的武器，直到今天也在世界上不同的角落活跃着。尽管随着时间的慢慢推移，这种已经 57 岁高龄的武器正在慢慢地退出历史舞台，不过，RPG 的故事显然并未结束，它的后继者们已经并且会继续不断地涌现，续写着 RPG-7 的传奇。好了，本期“游戏兵工厂”到这里也告一段落，让我们下期再见。

STEAM AGE

蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 稀饭

上期我们给大家推荐了两款颇有艺术感的作品，这期我们则试一试给大家介绍“类型融合”这个主题，我们将要推荐的两款作品都并非是纯粹的传统类型游戏，而是某一个类型的游戏和另外一个截然不同的类型进行融合产生的新作品。这种混合类型的游戏都可以被认为是大胆的尝试，因为融合得好可能大获成功，但一个不慎可能就会让两个类型彼此冲突互相拖累。那么本期介绍的两款游戏身上，类型融合的结果是否令人满意？看看下文的简评吧！



尤库的小岛速递

——我一个瓢虫邮差小哥怎么就拯救小岛了？

○可爱又色彩鲜艳的画面风格

○融合弹珠球与动作冒险的游戏形式

○硬桥硬马的“银河城”式场景设计

游戏信息

类型：动作冒险
开发商：Villa Gorilla
发行商：Team17 Digital Ltd
发售日期：2018年5月30日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

自独立游戏靠着众筹和Steam这样的电子平台大展拳脚以来，在这个领域诞生的“银河城”类游戏（Metroidvania Game，原名由《银河战士》和《恶魔城》的英文原名组成，指代这一类游戏）却并不多，而只要一款作品选择了这一形式，往往品质都颇为优秀，例如去年备受关注的《空洞骑士》就是其中的佼佼者。本期将要向大家推荐的《尤库的小岛速递》是这个类型游戏的最新作品之一，不过它并没有单纯地复制这一类别的前辈作品们，而是作出了一次非常大胆的尝试：在“银河城”中加入了弹珠台元素！

没错，本质上来说，《尤库的小岛速递》是一款弹珠台游戏，作品当中的所有环境谜题和战斗，都是通过让玩家操作弹版式的机关来去进行，而一些大型谜题和BOSS战则直接套用了弹珠台的场景，身为主角的尤库平常所推动着的白球则成为了玩家们所使用的弹珠球，既能够用其来破坏机关，又可以用来获取各种物品，甚至是直接用于击打BOSS。

所以尽管游戏中把主角尤库称之为瓢虫，但从它的待遇（经常被系在白球上的绳子拖着走）和移动方式（必须要推着白球移动）来看，这个小家伙横竖看都有着屎壳郎的血统（笑）。



评价摘选：
只有神知道的世界
——硬核三维弹球…眼睛都玩花了

但除了战斗和解谜的手段，从游戏的场景结构和角色成长路线来讲，《尤库的小岛速递》的确是一款非常纯粹的“银河城”游戏，体积不小的游戏地图是互相连通的，不过场景当中有着不少需要特殊手段才能够到达的地方，而想要一一探索这些区域则需要让角色获得独特的道具以解锁特殊的能力，例如解救一条潜水鱼来获得潜入水中的能力，以及捕获一只灰毛虫来让尤库可以运用花朵进行摆荡等等。这也是典型的“银河城”模式的乐趣所在，而《尤库的小岛速递》把这一点运用得颇为娴熟，虽然游戏的总体长度大概只有 15 小时左右（算上完成支线内容和收集），在同类作品当中算是比较短的，但是该有的元素一样不少，而且还组合得有模有样，每一个区域都起码能够让玩家来回探索两次或以上，而且场景构筑也因为和弹珠球的主题结合而显得非常有特色，许多地方的设计都堪称有趣。



对于原本并不擅长这一类别游戏的玩家来说，《尤库的小岛速递》也是很好的入门级作品。它有着宜人的难度和带着一点儿童趣的故事，作为主角的尤库基本上是没有死亡这个概念的，惟一会受到伤害的情况就是在弹珠台模式当中落入两个弹版下方的荆棘当中，但角色此时损失的也不过就是少量身上携带的水果——其功能类似于货币和解谜道具的结合体，而且有大量的途径可以补充。它也有着相对不那么夸张庞大的地图和并不特别复杂的谜题，比起一个人攻关，更适合情侣之间携手游戏或是父母带着孩子来玩。最重要的是它有着非常可爱的画面风格和鲜艳的色彩，从视觉上就显得非常大众化，这是很多其他口味更硬核的“银河城”作品都所不具备的。

当然，这款作品也有一些小缺点。最大的问题也是其最大的亮点，那就是弹珠球这种游戏形式本质上是一定的随机性，虽然游戏当中对物理引擎进行过很多调整来让白球的弹射变得没有那么难以捉摸，实际上玩起来想要准确把白球打到自己想要的方向，还是得八分靠技术两分看运气，这对于并不常玩弹珠球的玩家来说有点不太友好。另一个比较明显的缺点自然是售价，本作的游戏时长在“银河城”作品里是偏短的，但是售价却达到了 70 元，品质虽然对得起价格，但份量却是差了点，更适合打折的时候入手，各位读者大人要是有兴趣，可以不放先把它放进心愿单里观望一下。

最后必须提一下的是，虽然本作有中文，整体翻译也做到了能准确表达，但是在某些台词的翻译上还是没能够对应实际的场景情况，会导致玩家有一点理解困难，建议英语水平过关的玩家可以试试直接用英文版来进行游戏。



夜勤人

—— 一位商人小哥的辛酸创业史

○充满了奇幻感觉的像素风格画面

○简单却有趣的商店经营销售机制

评价摘选：

□□捧出一束阳光□□

——唉？一款70元的ACT Roguelike 游戏我十几个小时就通关了……

游戏信息

类型：角色扮演

开发商：Digital Sun

发行商：11 bit studios

发售日期：2018年5月29日

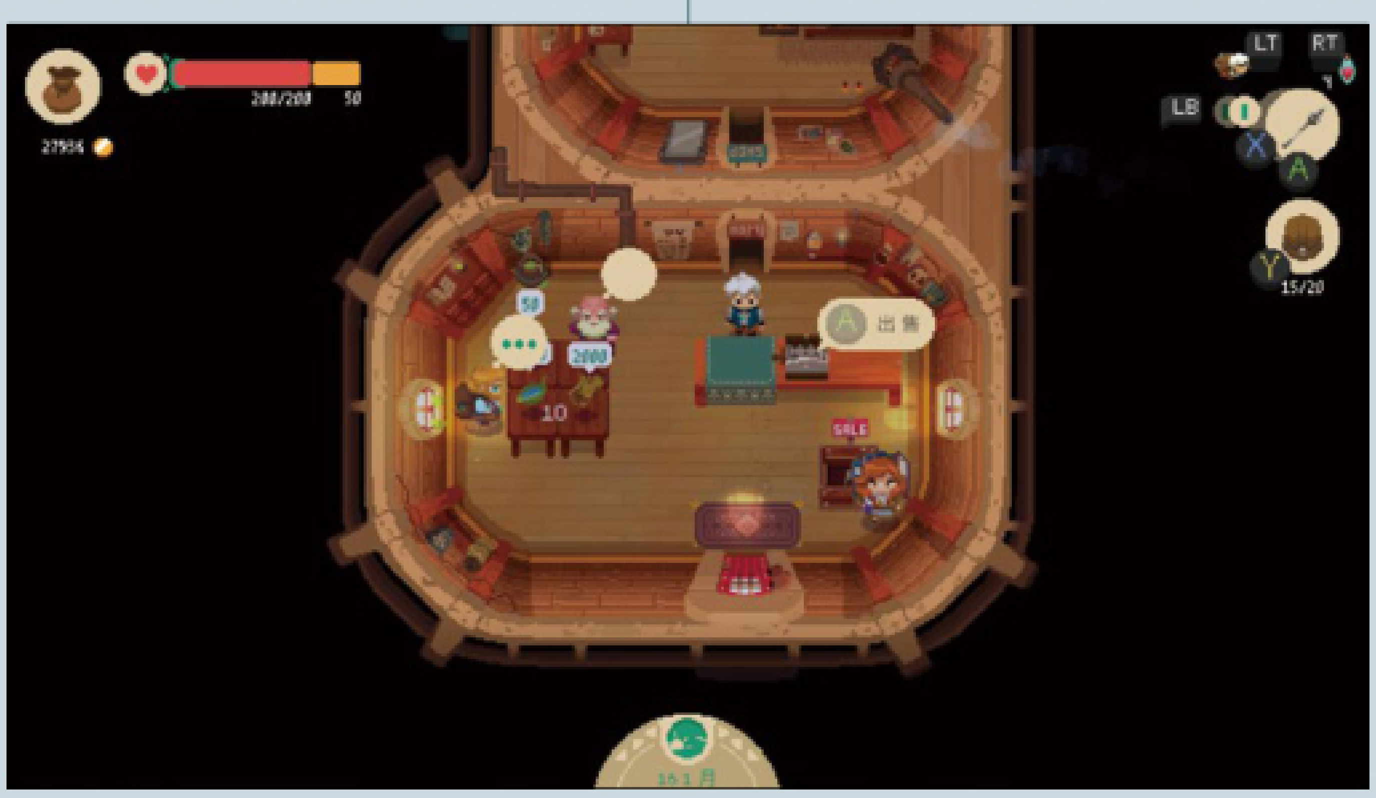
用户测评：多半好评

是否有中文：有

游戏简介

《夜勤人》（Moonlighter）可能是近年比较受关注的独立游戏之一，因为作品身上既有着很多这个圈子里面大家熟悉的元素：像素风格但是艺术感十足的画面、悠扬的音乐和 Roguelike 元素产生的随机游戏内容等等，尽管作为开发组的 Digital Sun 曾经制作过几个并没有最终变为成品的失败项目，但作为他们第一个真正意义上成型的作品，《夜勤人》的卖相还是相当不错的。

游戏的故事聚焦在尼罗卡村历史最悠久的商店“夜勤人”的年轻掌柜威尔身上，他的长辈都已经去世，而村庄本身也因为附近的迷宫探索者变少而变得衰败，然而威尔自己却仍然坚持着想要打开迷宫传说中第五扇门的梦想。为了实现这个梦想，他需要优良的装备，而想要获得制作这些装备的资金和材料，他必须以商人的身分进入到迷宫当中，一边击倒怪物一边努力搜刮各种物资材料，然后在自己的商店当中作为商品出售。这样既可以赚钱，又可以获得制作 / 强化装备所需要的材料。



这个故事脉络涵盖了游戏本身的几乎所有内容，迷宫冒险就是 ARPG 式的闯地牢，而商店销售则是模拟经营，玩家甚至可以用自己获得的钱投资给其他商人，以解锁村庄当中的新设施。这个套路并非是本作独创，但稳固的游戏架构也是稳定的游戏乐趣来源，决定一款作品最终品质的，则是其对细节的安排和机制上的创新。

从最后两点来看，《夜勤人》可以算是有得有失，这恐怕也是本作在游戏媒体中评分颇高，但是在 Steam 上的用户评价中却只能拿到多半好评的原因所在。

先说缺点，《夜勤人》在宣





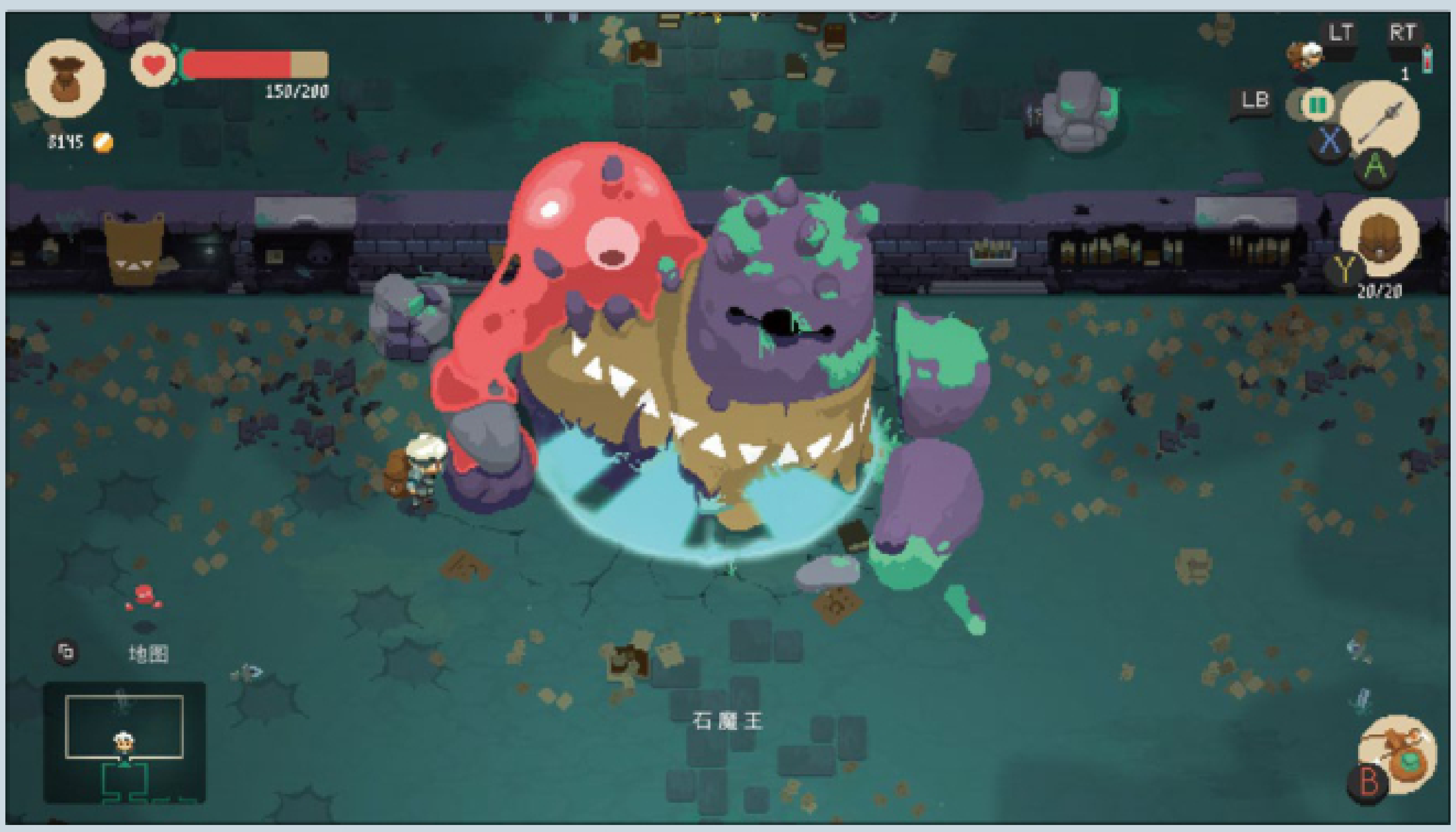
传上面犯了一个比较新手向的错误，那就是在游戏内容的展示上没有做到完全和成品的内容对应，它号称是一个Roguelike，理应存在很多各种各样的随机元素，但是在实际游戏当中，除了几个迷宫的内部结构是每次都不一样之外，游戏里就没有什么是和随机挂钩的内容了。

如果说这一点还只能算是有点令人失望，那在固定内容上面的匮乏则已经开始让人感到套路化，例如商店销售的流程基本上是固定的，客人来来去去就是那么几张脸，拿起商品看对价格就来埋单，除了店铺大了之后会有小偷跑来偷东西之外，基本上没有任何额外的事件。

类似的情况还有号称Roguelike的迷宫，虽说明面上是随机生成内容没错，但是每一个迷宫的房间架构其实就那么几个，所以虽然组成是随机的，但是房间的敌人组合以及结构却很容易会被玩家掌握，然而想要顺利攻略迷宫底的BOSS，玩家则需要来来回回刷个十几遍来凑全强化装备和武器所需的资金（当然也可以强行打，只是容错率极低），因此Roguelike没能带来每次体验都不一样的新鲜感，反而更容易让人变得厌烦。

因为上述的原因，本作的耐玩度其实是很对不起Roguelike这个名词的，玩家们大概只需要花10多个小时就可以通关，无论是从RPG角度出发还是从模拟经营角度出发，都显得和高达70元的售价不太相称，这也是本作收到不少“不推荐”评价的原因之一。

但虽然问题不少，本作也还是有一些很值得后来者参考的亮点，其中一个就是经营系统里的“猜价格”。玩家在迷宫里打到的所有物品，都是没有官方订立的售价的，要卖多少钱完全由玩家说了算。但是前来购买素材的顾客心中其实是有一个合理价位的，他们不会直接告诉玩家，不过我们可以通过他们看到物品售价时的神情来去猜测价格。如果对方眼冒金光立刻买下，那就是我们卖便宜了，而如果对方满脸黑线地放下物品不买，那就是定价贵了，玩家们可以按照顾客的反应不断调整物品的价格，直到将其定在最合理的价位上。



这个系统的妙处是，它很简单却也很真实地反映出了商人为什么要想方设法地最大化自己的利润，因为摸着顾客的心理线一点一点地把价格往上抬，直到用最完美的价位来赚到自己应得的每一分钱的确是一件很有成就感的事情，哪怕其实最后能够抬升的空间有限，可能试个几回最后只是多赚几枚金币，但的确是乐趣十足。

类似的亮点还有体验游戏中几把不同武器的使用策略和与不同敌人战斗时的对敌策略等等，单纯作为一个ARPG来看，其实《夜勤人》也算是做得有模有样，甚至可以说是有几分动作游戏的架子，十几个小时的流程里，还是能够在战斗方面给予玩家一些成就感的。

所以到底要不要为这个游戏花这70块钱？如果是体验为先又不太缺乏资金的玩家（例如已经工作的社会人），本作还是值得一玩的。但如果你还是个经济收入基本靠爹娘给零用钱的学生党，这游戏的确是偏贵了，等个一年左右让G胖慢慢给这款游戏做折扣，哪天降价到原价一半甚至更低时再出手会是个更好的选择。而且目前这款作品还是有一些会影响游戏体验的小BUG，等开发商多打几个补丁修一下，玩起来会更舒服一些。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



★ E3 展尘埃落定，不知各位对本届 E3 展评价如何呢？在小编们眼中，本次 E3 展可谓极其精彩，各种大作层出不穷，话题性的内容也不少，惟一的缺点可能就是没什么新硬件的消息吧。当然遗憾还是有的，比如某 7 代的重制版毫无消息。

★世界杯如火如荼地进行中，到截稿为止小组赛的第一轮还没打完，但已经诞生了不少名场面。E3 特刊制作期间，小编们加班成为了常事，端午节的三天假期因为截稿的关系成功泡汤，幸好有世界杯能缓解凌晨 2 点～ 4 点间的疲劳。这也算是加班的福利吧！（并不是）

★忙完 E3 后，小编们就会全力投入《怀旧玩家》的制作中了。今年可谓怀旧风劲吹，UCG 的岁月拼盘从栏目升格为别册后，很多玩家都来信表示一个月一本的别册完全不够看，于是就有了《怀旧玩家》这个专门的怀旧游戏专辑，详情可以参见封底的广告。在制作专辑的过程中，我们还得到了一些游戏厂商的大力支持，总之请大家期待这个火热的 7 月！

Email 某个角色（执着）：作为 UCG 的老读者，看到 UCG20 周年，真心的无比的五味杂陈的心情，带给我太多的回忆，不仅仅是游戏，还有很多很多！感谢 UCG 一路的陪伴！谢谢 20 周年我希望 UCG 能退出一本纪念杂志或者书！页数是越多越好，定价不在乎，我相信很多读者都希望有这么一本书籍来纪念我们的 UCG 诞辰 20 周年，UCG 也该有这么一本书籍来回忆我们的 20 年！希望采纳我的意见，我相信这也是千千万万的 UCG 读者的心愿！

如果有这么一本纪念特刊我希望有 20 年的游戏回顾，游戏 20 年历来的佳作介绍，有 UCG 建刊的点点滴滴，有各位 UCG 老师的照片介绍和寄语，总之一句话，这本特刊书籍要厚实，我们期待这么一天！谢谢 UCG！

水无月 谢谢这位读者的支持，今年是 UCG 20 周年，早些时候编辑部里大家也早就为了 20 周年的纪念企划讨论的热火朝天，届时一定会推出相关的纪念特刊和活动，相信一定不会让各位支持 UCG 的老读者们失望。敬请期待！

编辑部 游戏风向标

毛线小精灵 2 | 3 人

北山杉 余烬 三味线

我想负责这个系列的家伙最近一定脱团了!

——北山杉感慨前作还是单人游戏而到了本作却主打双人的变化。

传说法师 | 3 人

六等星 北山杉 余烬

居然有悬崖前空气墙防止坠落如此亲民的设定!

——有了这个设定后，六等星再也不会因为赶时间而白白摔死了。

说谎公主和盲眼王子 | 3 人

果汁 秋沙雨 宇宙人

日本一变性了，他们这次居然没有虐萝莉!

——看完整个游戏剧情后松了一口气又略感失望的果汁。

宝可梦 探险寻宝 | 3 人

三味线 六等星 马修

我就算是买 10 份正统作，也不会为《探险寻宝》氪一分钱! 方块皮卡丘真可爱。

——连连摆手说不要，但是双眼却在冒光的虚假宝可梦训练家三味线。

Email Dokuro：最近暂时急需的游戏攻略到是没有，不过因为新入手 XOneX，在信用卡的选择以及绑定使用、跨服购买游戏、如何从 XOne 商店直接购买锁区的 X360、Xbox 游戏等使用方面确实有些疑问，网上查到的资料也是只言片语不甚系统详实，UCG 虽然之前有过 XOne 系统的讲解，不过随着系统的多次升级，一些新功能的加入，不知 UCG 是否可以做一期最近最新的 XOne 使用说明呢，谢谢。

纱迦：你的建议很好，很快我们就有暑期特刊了，正好在上面做一个硬件方面的介绍。机种也不限于 XOne，把目前主流机种都加好了。如果不出意外的话，应该就是两期之后，也就是 446 期，敬请期待!



▶读者 Dokuro 的收藏品晒图。

Email 谁知道呢……：小编你们好，好久都没给你们写信啦! 高三太忙了，抽不出多少时间哦。前几天难得学校放假，补了之前一段时间游戏届发生的事。最近对于游戏是不是要服务玩家这个问题思考了一下。现在的游戏和以前不一样了，以前就是一锤子买卖，买完就那么多东西，玩完就没了，最多等几个 DLC，一个游戏也就基本结束。现在的游戏更倾向于服务性了。比如怪猎，R6 这样的游戏，一直在更新，内容一直在变，哪怕是 R6 这样的老游戏，隔一段时间不玩也会觉得陌生许多。我趁着假期玩了几局《守望先锋》，玩了一下午，带给我的惟一感受就是暴雪真的脑子不好使啊! 所以我想对暴雪现在的处境吐槽几句。就拿《守望》来说，一款网游的更新速度慢的让人发指。这么久没玩，就出了女锤这一个英雄，上一个还是莫伊拉啊，这都多久了。还有，听说暴雪要把秩序之光改成防御英雄。我就纳闷了，别的厂商发现自己的游戏缺少防御英雄，会再做一个，你暴雪不一样，硬是把辅助改掉，真的服。守望说白了是一款批着 FPS 外套的 MOBA，MOBA 玩的就是不同的英雄，按暴雪这种更新速度，难怪这游戏凉成现在这样。以前快速游戏 10 秒就能一局，现在都进突击模式了还要等几分钟。我只能说，有时候厂商太把自己当回事而不顾玩家的感受和建议，最终的结果都是咎由自取。反观暴雪的现在全部游戏，《风暴》半死不活，炉石还算争点气，《守望》估计就这样了，魔兽毕竟十几年了，不能做太大要求。至于《暗黑3》和《SC2》，呵呵，不多做评论。小编你们对这种现象怎么看呢。我真的不想看到我曾经特别喜欢的游戏衰败到这种地步，但凡厂商上点心都不会这样。为什么有些厂就仿佛我们经常调侃一样把玩家当"儿子"，自己是"爸爸"。这关系颠倒了吧。

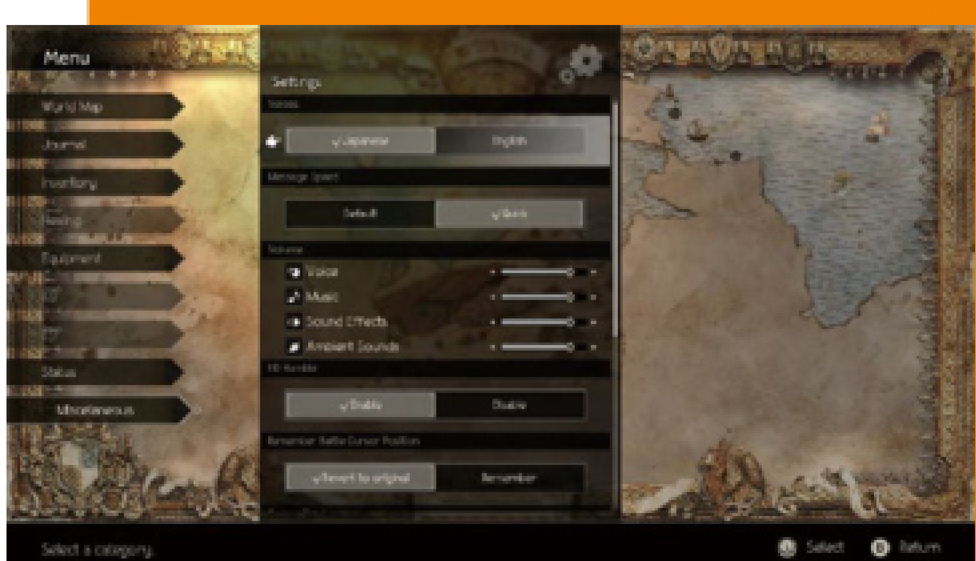
最后，祝 UCG 越办越好!(我高三党抽时间给你们写这么长的邮件，你们不会不让我上新一期杂志的读编往来吧，看在我高三还每期都买的份上也要让我上啊，嘿嘿)

哪尼：由于披着 FPS 的外衣，所以《守望先锋》的英雄设计确实不是一件容易的事，很多天马行空的想法不仅难以实现，也有可能对平衡造成影响。其实在我看来，《守望先锋》的问题倒不完全是英雄更新过慢，而是玩法停滞不前，从发售至今，主要的模式依然是推车与占点，时间一久难免就显得无趣了，毕竟战局不如纯正的 MOBA 游戏那么多变。虽然我每天可能还会上去打两把，但纯粹也就是因为不用过多的思考，就当是让大脑放松放松了。

不过说句公道话，不管再怎么吐槽暴雪，但它旗下每款游戏的综合素质都在水准之上，抛开个人喜好不谈，就游戏体验、美术风格等方面来说，开玩笑地戏称一句"爸爸"倒也不为过。当然，我们也都希望能够看到下一款令人瞩目的暴雪新作诞生。

Email 。：NS 上的新作《八道旅人》下个月就要来了，DEMO 玩的我欲罢不能，然而，毕竟是 JRPG，英语配音有点听不下去，而那点基础日语对这么大的文本量实在看不来，所以，会有日配英字的版本吗? (对中文版不报希望……)

六等星：先将系统语言设置成中文 /English 或者纯英文，进入游戏的时候选择 Settings，第一项便可以选择语音语种。不过这种传统 RPG 大多都是一些语气词，而日版 Demo 也有英文文本，所以不用担心这个问题哦。



Email kirov：不知道编辑们有没有对 Compile Heart 社的游戏感兴趣的? 尤其是"《海王星》系列"。我是挺想看到 UCG 做"《海王星》系列"的攻略的。另外关于 LABO。我觉得 LABO 的想法很不错，不过现在只是一个雏形，对我来说还缺乏足够的吸引力，希望任天堂能够继续开发下去，期待更好的 LABO。

宇宙人："《海王星》系列"其实我们每一作都有做攻略的，不过详细的都刊载在《PS3 专辑》等专辑里面，编辑部里也有 Compile Heart 的粉丝(比如我)，所以之后的新作应该也会制作攻略，具体请留意我们的书讯哦。

北山杉：在我看来，LABO 真正面向的其实是一些特定人群，其中包括了小孩子、设计工作者以及喜欢纸模的群体，对习惯了电子游戏的玩家来说或许第一眼会感到惊艳，但仍然缺乏有效吸引力。在归类上，我们可以将 LABO 定义为智能玩具，其实真要比的话现在很多智能玩具在体验上都要比 LABO 更好，那为什么只有 LABO 让我们感到惊艳呢? 原因还是因为它仅靠纸板和 NS 便能玩出这么多的花样，这一点和乐高有点像，吸引人的是用户无穷无尽的创意，而并非玩具本身。因此只要有 LABO 的本体——那套编程软件在，我相信未来还会出现更多更加奇妙的作品。

Email 18541911：各位小编好，我是一个《P5》粉丝，等我接触到《P5》的时候贵刊的灵魂全书已经卖完了。我花了高价从奸商那买了一本。现在这本书在淘宝已经被炒到 260+ 了。连之前的第 403 期都卖 120+。既然《塞尔达》攻略本都可以再刊为什么灵魂全书不能呢?

哪尼：其实我们的很多特别专辑都存在售罄后被一些商家炒卖的情况，也有不少读者希望能够再版。作为这些书籍的创作者，我们当然希望能够尽可能满足读者的需求，但实际操作起来并不是想象中的那么简单。每一次印刷出版需要一定的数量为基础，如果市场需求度不够，那么便很难达到再版的标准。这里只能向广大的读者说声抱歉了。

E3 期间让小编们印象最深的事

纱迦

育碧发布会上《荣耀战魂》新 DLC 烈火行军的预告片令我印象深刻，优美的歌声声配上关二爷的霸气出场，简直赞到飞起。这首歌的名字是《Gallows》，演唱者是 Katie Garfield，不用谢我姓雷。

稀饭

其实今年 E3 整体算是有看点，但又没什么本质上出人意料的东西，所以我印象最深刻的地方是我们看微软发布会的时候，《王国之心Ⅲ》的超长预告片开始播出，然后里面每出现一个迪士尼动画的世界脑残粉梦叶就在我旁边各种欢呼大叫，鉴于内容还不少，后来他叫得声音都有点沙哑了，而我这个只玩过 GBA 上的《记忆之链》的路人全程无感，内心毫无波动，最多认一下出现了哪个动画人物，看到某个十三机关成员美版配音那浮夸的演出还有点想笑。果然这人与人之间的游戏口味，有时候差别是真的大得可怕……

苍穹

回望刚刚过去的 E3，第一时间想起的无疑还是《生化危机 2 重制版》。即使已经提前知道了本作会在 E3 期间发表，但亲眼看到那熟悉的浣熊市警局和角色还是激动万分，转眼 20 年有太多的回忆浮现在眼前……今年年初 Capcom 悄然上线的两个《生化》相关的新网站都只有“OK”字样，如今其中的 residentevil2.com 已经正式开放，希望 residenteviloutbreak.com 所预示的“《逃出生天》系列”也能早日跟玩家见面。

果汁

不谈好坏意义上的话，印象最深应该是任天堂的那场 30 分钟《大乱斗》介绍吧。尽管我对这个系列并没有什么感情，但是看着制作人樱井仔细地介绍每一个角色的特点，途中掺杂一些搞笑内容时，我还是感受到了一种热情，那或许是对这个系列爱好者的一个认真的回答，也或许是对已故好友的一个回应。但是这个游戏本质上还是格斗游戏，要新入坑的话还是需要勇气的（笑）。

秋沙雨

因为 E3 前有《宵星传说》10 周年的消息出来，所以想当然地认为会是在 E3 后的传说祭活动上公布游戏消息，结果没想到 BNEI 拿去了 E3 上公布……之后的传说祭要不是在最后的最后画了一个“新作在做了，真的在做了”的大饼，就冲着今年这点情报来说怕不是要让粉丝们集体哀嚎。

乌冬

我怀疑看了假的任天堂发布会。

余烬

今年 E3 的几场发布会我都一场不落的从头到尾进行了观看，虽说有那么几场发布会缺少干货，但整体的阵容可以说是近几年里的最佳。要说印象最深的事，并不是 E3 本身，而是由于看 E3 调整了作息，导致我的背部突然酸疼以至于截稿日的今天依然是没有完全消除。突然发现自己已经不是大学时期那个再 HIGH 三天三夜的小年轻了，虽说对于游戏的热情依然还在，不过身体才是革命的本钱啊！也是希望各位读者能够多注重身体，特别是最近又是各种总选举又是世界杯的，真的是再 HIGH 三天三夜也不够啊！

北山杉

今年是我来到编辑部的第二年，也是第二次在编辑部和小伙伴们观看 E3 直播，最令人印象深刻的便是贝塞斯达发布会刚刚公布《上古卷轴 6》时编辑部内一片欢呼，洋溢着欢乐的氛围，似乎都已经在考虑怎么在杂志上吹爆了，然而等播片结束后却发现就公布了一个 LOGO 和一段背景 CG 时瞬间石化，很长时间都没有人说话……这一前一后的对比简直就如同人生的大起大落一般，十分刺激。

六等星

微软发布会的时候我正好在飞机场等飞机，幸好机场的 wifi 给力至少能让我刷微博看看公布了哪些东西。当看到《鬼泣 5》公布时连忙下载了视频，其实也没多激动，我也就在飞机上看了五六十遍而已，可惜没带耳机，回到办公室才能听到这首劲爆的《Devil Trigger》。

三日月

E3 期间最让我印象深刻的事情应该就是索尼的展前发布会了吧。和大多只是看直播的各位不同，我是当时在现场的媒体之一。因此站在第一个场馆里等着发布会开始的我，当时可谓是一脸懵逼，直到《最后生还者Ⅱ》的演示结束后，到达下一个场馆前，我都还没有回过神来。

后面发布会的展开就和各位看到的一样了，《对马岛之魂》和《死亡搁浅》的最新演示、《生化危机 2 重制版》的公布等等。实际内容虽谈不上“震撼”，但独特的观展体验还是给我留下非常深刻的印象。当然，发布会结束后看看网上的评论，才发现这次索尼展前发布会同样也给看直播的各位留下“深刻”的印象，不过不是什么好印象就是了……

昴星团

说实话本人并没有熬夜看发布会，只看了早上的索尼、B 社和 0 点的任天堂。印象中最深的嘛，自然是介绍时间最久的《任天堂明星大乱斗》了，让期待着还有干货的我盯了半小时的屏幕。

马修

E3 期间两件事印象深刻，一个是索尼发布会开场的《最后生还者 2》，倒不是拉拉什么的，而是被战斗的细节真的给震惊到了，反倒是首要必玩的《对马岛之魂》缺乏这种震惊感。同级别深刻的就是老任最后冗长的《大乱斗》介绍了，把前面的《火纹》、《马力欧聚会》这些重头多介绍个三五分钟，都不至于有冗长感。

梦叶

本届 E3 给我留下最深印象的，当然是此次厂商们所公布的作品阵容在整体质量方面的显著提升。其实从上一届的《Anthem》开始，就给我一种仿佛已经进入下一世代的错觉，不论是在画面的细节表现还是所呈现的实际内容和规模。《超越善恶 2》不可思议的开放程度，《极限竞速 地平线 4》惊人的实际画面质量，《对马岛之魂》超脱的异境表现还有《生化危机 2 重制版》扑面而来的恐怖气息等等，这些作品都让我感受到了久违的惊喜。其中最真切的还要数《王国之心 III》，就一位系列老玩家来说，目前新作所展现出的内容已经完全超出预期，真正实现了当年“玩迪士尼动画”的愿望。果然这种不断让幻想与梦想化为现实的魅力，才是游戏最吸引我的地方！

水无月

应该还是索尼发布会上生化危机公开的那一刻吧，开头那一段第一人称的阴暗场景大家还在猜是什么，等老鼠和丧尸出现之后办公室里一阵欢呼，看来编辑部内的老生化迷还真不在少数，虽然后面年轻版李三光和克莱尔的脸模造型又让大家纷纷表示“emmmm……”

宇宙人

这次 E3 最印象深刻的莫过于微软的发布会，自从 XOne 公布那年的 TVTV 被无数人吐槽恶搞之后，近几年微软的发布会都学聪明了，只播游戏不谈数据。虽然今年发布会开始之前大致上能猜到这样的套路，将会公布的游戏也能猜到一二，但整场发布会紧凑的节奏和丰盛的游戏阵容还是让人感到目不暇接，特别是看着直播时到最后突然出现的“系统报错”，然后《赛博朋克》随之公开，这一幕实在太印象深刻了。相比之下，索尼那边这次发布会采用了转场的形式，虽然很有新意但是对观看直播的效果来说还是差了点，最后看到 FromSoftware 的时候一瞬间还以为《血源诅咒 2》会出现，然而结果也是让人稍微失望了点。

三昧线

今年 E3 上的“吃惊”都让《王国之心Ⅲ》给承包了，《冰雪奇缘》的加盟其实还算在意料之中，但是画风完全不在同一个频道的《加勒比海盗》是个什么情况？！当然我个人也很喜欢这个电影系列，只是杰克船长与索拉站在一起画风好像有点……说不出的滋味，只不过《王国之心》本来就是日式游戏与欧美卡通的混合体，再加个三次元电影，好像也没什么不妥。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

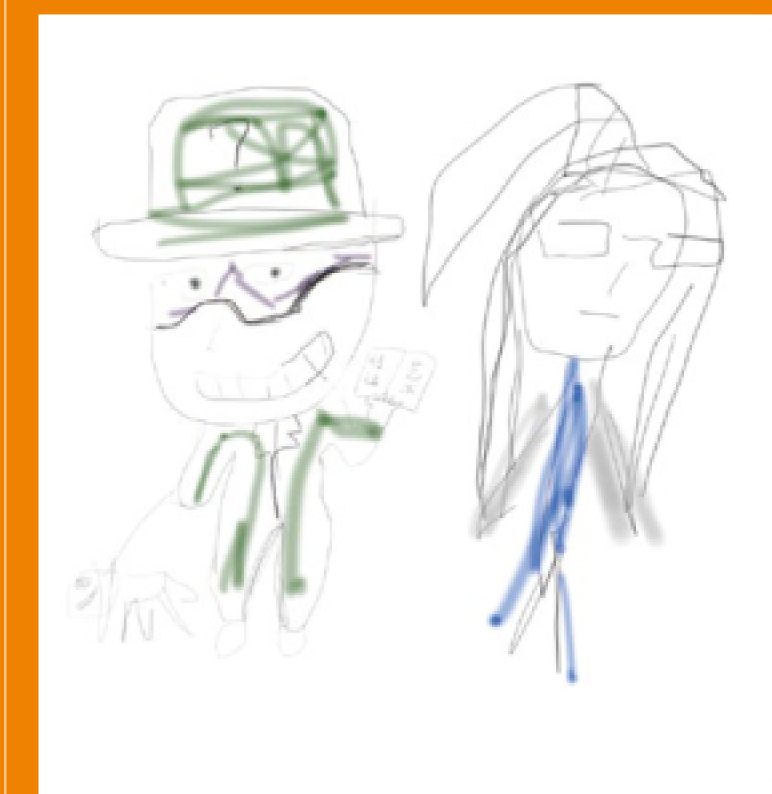
淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.UCG.cn　UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

Email 实况老玩家：听说今年多特蒙德的授权没了，就连欧冠也被 EA 拿到了，想请教一下各位小编今年的《实况》是不是已经凉了？

北山杉 虽然授权的确是制约“《实况足球》系列”进一步发展的大问题，但其实并没有许多人想象中的那么严重。且不说 Konami 在之后还会公布一批授权的俱乐部名单，单纯以比赛手感来说，近年来的《实况》对比《FIFA》也毫不逊色，而如果你是从 PS2 时代就一直玩《实况》玩过来的老玩家，那么我想比起授权，使用更熟悉的操作方式或许更重要一些。而且你也可以选择上网找一个授权补丁……（小声）

Email 特例：高考结束了，重新回归 UCG，屯了大半年没读的杂志，终于放肆开读！再也不用窝在课桌、拿课本遮盖、防着讲台上的老师和走廊里的政教、提心吊胆！这可真棒～可是官方剧透最为致命，小编们无意间的剧透可是让我几乎崩溃，特别是“九头蛇卧底”和“小明同学”！什么鬼？周年庆小编签名书不给我，年度大赏奖品也不给我，还给我剧透？有没有搞错啊大哥？不过，虽然我各种抱怨但明年的订阅还是会订的吧（笑哭）最后祝 UCG 生意随着暑天一同燥热兴隆～

纱迦 其实我也不知道你说的这两个梗是什么东西，不过想起苍穹至今不玩《尼尔 自动人形》的原因就是因为无意中听到编辑部里的人讨论剧情，你的痛苦我可以理解。然而在如今这个世道要想在半年后还不被剧透太难了。很多自媒体特别能蹭热点，随便一段视频一张图出来都能分析出“在 X 之前你必须知道的 X 件事”、“X 预告片中隐藏的 X 个秘密”一大堆捕风捉影的东西，更别提剧透了。所以小施主你还是从了吧！



▲附上读者特例自绘的“美图”一张。

Email 可可乐：最近 PS4 独占大作《底特律 化身为人》发售之后，在网络上又掀起了一阵直播热潮，许多没有购买游戏甚至没有主机的玩家都可以通过直播方式了解到游戏的剧情并参与评论，继而又引发了不少对于“云玩家”的讨论，所以想问一下小编们对这个问题是怎么看的呢？

水无月 作为参加过这作发售前香港宣传活动＋攻略制作人，这游戏在网络上的讨论热度也确实有点超乎我的想象，除了铺天盖地的直播和讨论外，甚至游戏中角色的真人扮演者也成为了网红。不过必须要承认的是，《底特律 化身为人》作为一个没有太多战斗操作的互动电影游戏，玩家即使通过观看直播或视频也确实可以获得大部分游戏体验，因此用观看直播的方式来了解体验游戏后进行评论也无可厚非。但是对于游戏厂商来说，销量才是证明游戏价值的硬指标，国内的游戏直播再红火，厂商也很难通过这个渠道获得多少利益。所以我还是希望大家都能通过购买正版的方式来支持厂商，只有销量上去了，我们才有机会能够继续玩到续作，不是吗？



本期奖品



大奖:《黑暗之魂 重制版》
迷你胸像手办1个（共2名）

问卷调查

一、本届 E3 展上你最期待的 3 个游戏分别是？

二、UCG 的暑期游戏特刊即将推出，你希望看到哪些内容？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 7 月 10 日，以发件日为准。

439 期奖品

CAPCOM 官方授权中文版《鬼泣 3、1、4、2 官方艺术设定集》1 本（共 3 人）

zhangshouying	zhangshouying@aliyun.com
伯爵	1369612091@qq.com
B 上校	454611854@qq.com

电子邮件　UCG@UCG.cn

邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



纱迦

★这届E3个人最大惊喜还是《灵魂能力VI》公布的限定版。这回不仅亚版就有限定版，而且限定版里还送索非蒂亚的模型。看到这个消息时的第一感觉就好像从天堂有一道光打下来，正好照到我身上。不过这次《灵魂能力VI》的发售日居然和《荒野大救赎2》如此接近，真是叫我始料未及，要能早一个月就好了。

★最近受人推荐看了些国内的网文，印象最深的是一位女性作者写的《这穿越的画风不对啊》。故事内容其实很简单，就是一位妹子被外星人选中参加选秀节目，节目内容说白了就是穿越到各个动漫影视作品搞事。然而作者的脑洞大得可以，前两个世界《明日边缘》和《蝙蝠侠》还有些套路，从第三个世界开始就火力全开，像《加勒比海盗》衍生出了《钢炼》和《大剑》，漫威宇宙发展出了《攻壳》和《光环》等等。看来我又多了一种打发时间的方式。

★上期在这里喷了一下电信。后来电信又联系了我几次，最终把多收的钱退给了我，而我也弄明白了这件事情的原委。当时在办宽带的时候，IPTV的确是不使用就不会产生费用。但是后来我搬了一次家，宽带也随着迁移了一次，结果电信默认是迁移后就自动激活从而开始扣费。总之这套路有点深，各位如果有类似经历的话请赶紧查询一下。

本期个人签名

我德这是药丸



三昧线

◆最近实在有点肝不动，每逢凌晨必发睏……但尽管如此，本人还是强提精神看完了SE、任天堂等少数几个非深夜档，至于感想就简单总结一下吧：《王国之心III》和《火纹》新作，麻烦各来一份。

◆当野村都说自己有点搞不清《王国之心》的人物关系时我是感同身受的，毕竟多年没见下个完整的"蛋"，再加上这个系列本身在设定上就比较凌乱，可以理解可以理解，毕竟我也放弃了治疗，只要故事不要以虐为基调收尾就行了（阿库娅警告.jpg）。

◆折腾了七八个年头的笔记本终于走到了生命的尽头，本想拿点积蓄随便凑合弄个就算，却不料被一位学IT出身的老友强烈阻止："老铁，我来帮你组。"于是乎风风火火按照他给的零件清单购入了一盒又一盒的高科技玩意，在这段时间里，我还好奇地上网查了一下如何组装电脑，结果看到插线环节立马就找不着北了，技术活，惹不起……我还是老老实实写稿吧，电脑的事情就全力为IT大佬打call好了（绝望）。

本期个人签名

活到老，玩到老。



昴星团

★最近国内某网游与日本的GSC社（GOOD SMILE COMPANY）联合推出了一款手办，商品内置游戏CDK，价格为368元。然后精彩的来了，有些某宝商家似乎经常跟官方合作，直接拿货过来将CDK和实物商品分开卖，由于官方以往推出的实物商品都没多少实际意义（也有过手办，但质量非常邪神），所以拆开后的实物价格非常低廉，CDK就直逼商品原价。这次也不例外，手办拆开单卖48元，CDK单卖330元……48元一个GSC社的手办？预售前很多网友跟商家确认，商家一口咬定这就是全款不会补，于是结果可想而知，48元的手办被买爆，CDK无人问津，后来商家似乎知道了事情的严重性，才多次下架并改变手办价格，现在貌似涨到了200以上。在这里心疼老板3秒钟，请好人做到底别砍单了（苦笑）。

本期个人签名

10月怎么还没到啊。



苍穹

◎作为一年一度的盛会，E3承载着众多玩家的期待。不过近年来情报泄露的情况似乎越来越司空见惯，从"猪队友"到"舅舅党"五花八门。进入游戏媒体行业后经常能得到一些内部情报，但个人认为还是应该把惊喜留到发布会时让玩家们亲身感受。

◎世界杯开赛偏偏赶在今年工作最忙的时候，每个比赛日顶多只能看1场球，尤其凌晨2点场看完后严重影响次日状态，考验体力的时候又到了（扶额）。

◎本期终于能放出预告——编辑部将于7月推出一本完全以老游戏为主题的文化类专辑《怀旧玩家》。今年UCG在改版后附带的《岁月拼盘 怀旧别册》有幸受到了广大读者的认可，但限于有限的篇幅，很多内容不便于制作。这次的《怀旧玩家》甚至可以说是我进入编辑部以前就想做的书，能否走得更远就得交由市场决定了。

本期个人签名

《生化2 重制版》、《火纹 风花雪月》……明年春季又要"呕心沥血"了。



乌冬

●今年的AKB总选也是异常激烈，而且充满火药味。由于自己的推不参选，所以看的时候毫无压力，好久没以一个旁观者的身分看总选了。惟一遗憾的是第一的旗帜没能被博多继承下来，不过高兴的事也有很多，像是双小挺进选拔，而且分别位列第10和第9，连总选名次都被打包，如果这都不是真爱的话。（笑）

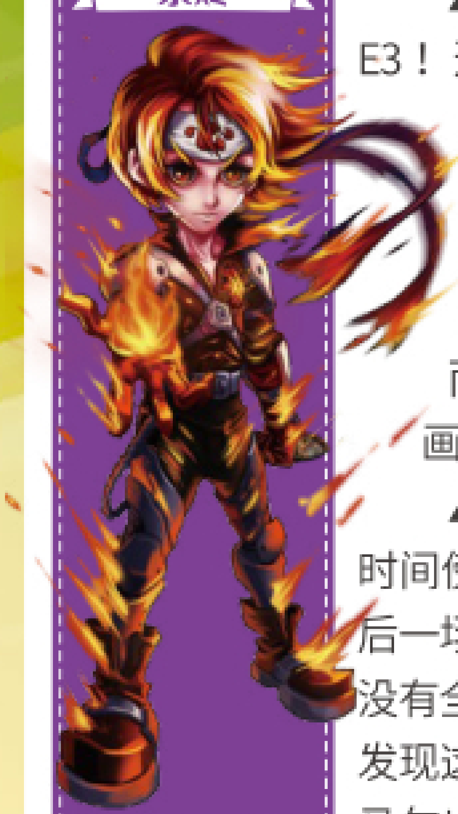
●自从去年陷入电商的节假日促销活动就一发不可收拾，这次618也不例外，为了凑满减，又买一大堆的东西，虽然已经知道很多东西都用不到，但是就管不住这只手。T_T

●E3的发布会里只实时看了任天堂的，本以为《宝可梦》或《MH》其中一个会有劲爆消息，结果看了半小时的《大乱斗》发布会。

本期个人签名

PD48过后接着总选举真是爽到。

余烬



▲今年又是一届没有《最终幻想VII 重制版》的E3！这话我去年这个时候的小编寄语中就有说过，今年还可以说，估计明年或者后年同样可以说！不过与《上古卷轴VI》相比，《FF7R》的进度还算快，至少都过了理论策划阶段并开始实际做游戏了。这样来看，本来以为会很晚发售的《赛博朋克 2077》反而可能在这两部作品之前登场，“波兰蠢驴”真的蠢，画饼都不会。

▲作为只在世界杯期间关注足球的伪球迷，在北京时间傍晚开始的本届世界杯比赛基本上都会看，除了最后一场半夜 2 点开始的。可能是因为上届世界杯在深夜，没有全程关注 CCTV5 在比赛前后的相关节目，今年突然发现这 CCTV5 的广告实在是太多了！以梅西、C 罗、内马尔出演的那几个广告为首，诸多广告反复播放，一有空隙就播放，主持人在讲解过程中还要进行口播。虽说也不是不能理解，但现在看个球真的是不容易啊！

本期个人签名

《炉石传说》奇数贼艰难上段中。

水无月



※ 这段时间大家关心的焦点就是 E3 了，今年依然也有很多值得期待的大作公布，不过最开心的当然还是看到任天堂公布了“《火焰之纹章》系列”最新作，人物居然真实比例造型？居然还能带领士兵进行军团作战？感谢老任果然没有因为火纹手游的赚钱而忘记初心，现在就希望明年春天能早点到来了。

※ 说来 E3 上这 3 个日本武士题材游戏:《只狼》、《对马岛之魂》、《仁王 2》,《只狼》我是最不担心的，毕竟宫崎英高带领的制作团队在那里。《仁王 2》虽然情报寥寥，但有 1 代的底子我相信素质还是能够得到保证的，至于对马岛嘛，还是继续观望下吧。

※ 世界杯终于开幕了，然后第二天西班牙和葡萄牙就为球迷们奉献了一场经典大战，这个夜实在是熬得一本满足，说来虽然我是西班牙球迷，但是 C 罗在这场比赛里的表现让我真的佩服，真心是一拖十，一个人硬抗西班牙整支球队，反观梅球王对冰岛的表现，一言难尽……

本期个人签名

风花雪月还是三大家族?

北山杉



●又是一届 E3 时，不知各位读者们有没有看到自己心仪的游戏登场呢？就我自己而言，本届 E3 看得其实还是相当爽快的，相比去年，今年公布的游戏（不论是饼还是今年发售的游戏）都十分对我的胃口，可以预见到接下来钱包君会过上一段苦不堪言的日子了（笑）。

●都在说老任的直面会让人失望，但我还是觉得比较满意的，即使抛开大乱斗也仍有不少让我想要入手的游戏，比如在编辑部没什么人关注的《超级马利欧聚会》，我对它进一步活用 NS 机能充满了期待。虽然这游戏要人多才玩得开心，但也可以支持在线游玩，所以一个人玩也没有问题，再不济过年带回家和兄弟姐妹一起玩嘛！

● AKB 总选也在最近落下了帷幕，虽然已经连续 3 年处于看戏状态，但看到今年的结果还是有些唏嘘。标榜养成的 48 系喊了这么多年的次世代，结果目前来看仍然没能出现一个前辈式的领军人物，这个结果虽然充满了戏剧性与遗憾，但未免让人更加担心这个团体的未来。

本期个人签名

E3结束，又开始了期待TGS的日子。

秋沙雨



☆当早上醒来从朋友的疯狂意念艾特里得知《宵星传说》在 E3 公布的时候我就对今年的传说祭感到十分忧心了，之后不断自我安慰说：“没事的传说祭第一天肯定会有《TOL》的复刻或者重制消息。”之后 BN 就又双叒溜了一次粉……看着官方推特公布《宵星传说 重制版》的那条推文下面上百个求《TOL》重制版或者复刻的留言，大概 BN 高层的内心当真是铁石心肠。当所有人都万念俱灰的时候，在第二天传说祭即将结束时突然来了个重要公告说家用机平台的《传说》新作正在做了，然后瞬间就看到全球的《传说》粉们现场上演垂死病中惊坐起的场面。哪怕这块饼可能连种子都还没埋进地里，但在长达两年的空窗期之后，人生总算是有了些盼头。

★如果说《传说》开始画饼是叫人兴奋的，那么得知《噬血代码》发售日的瞬间就是痛并快乐着的。之前一直有小道消息称《噬血代码》会在 7 月发售，左盼右盼的结果居然是跑到了 9 月 27 日，同天可还有我已经预订了的《闪轨 4》和《大蛇 3》，全挤在一起这是想干嘛呢……不过在烦恼顺序之前还是先去准备去买台 PS4 Pro 再说吧。

本期个人签名

打死我也不信BN画的饼!(真香.jpg)

三日月



今年是我第二次去 E3，感觉没啥的，就是累。

当然，作为玩家本身去 E3 心情还是非常激动的，特别是亲身去访问各位业界大佬，这种机会可不是每天都有。不过可惜的是，由于工作的原因，逛 E3 的时间反而比上次更少了。没有每个展台都完整地逛一遍，算是个比较大的遗憾。

《赛博朋克 2077》的闭门演示非常精彩，但我个人还是保持着比较冷静的态度，毕竟就我个人体验来看，演示的问题还是挺多的。

然而我还是非常想玩，毕竟波兰蠢驴出品必属精品！除了《赛博朋克 2077》以外我什么游戏都不想玩 .jpg。

另外一个给我很大惊喜的游戏就是《生化危机 2 重制版》，最惊喜的是明年 1 月就能玩到了。卡普空给你的 2019 年拜一个早年！

说了这么多，我还是感觉 E3 好累。

本期个人签名

我累得连签名都不想写。

宇宙人



☆吃不胖的人胖起来到底是怎样的体验？就是表面上看上去不胖，但腰部总觉得裹着围腰那样，侧一下身子会感受到两胁出现皱褶，十分别扭……因为以前健身的时候被教练断言了我是绝对吃不胖的体质，所以自从前两年停了健身之后，饮食习惯还是一如既往肆无忌惮，特别是写字的时候不一边啃零食喝肥仔快乐水就写不出来，而且每天最大的运动量也仅限于公司到宿舍的 10 分钟路程和不到 20 级的楼梯，于是就变成了这种看上去不胖但是体能跟肥宅无异的状态。所以最近编辑部楼下开了一家新的健身店，价格低廉费用月缴而且还打了 5 折，我就毫不犹豫去开了个会员。毕竟这样就算不去也不会浪费太多钱嗯。

☆这样想的话，顿时觉得这种月卡式的健身房更会捞钱。我曾经听过一种说法是健身房赚钱主要来源就是我这种办了年卡又不去的人。虽然听起来更像个段子但也不无道理。以前之所以能坚持下来多少是因为花了钱不去就亏的这种观念，而这种观念也没了的话，那……还能坚持下来么。

本期个人签名

不会跳《花ざかりWeekend》连普罗丢撒都不能当了吗!

胜负师



【铂】这届 E3 我很满意，除了《最后生还者 II》、《鬼泣 5》这类期待值爆炸的本命作品，还有二三十款新作成功吸引到了我的兴趣。游戏荒？呵呵，不存在的。

【金】2018 的上半年快过完了，复盘之下，赫然发现自己两个严重的问题：一个是几乎所有计划好的事都会推后，造成结果就是只能把一些事情推到夜深人静、无人打扰的状态下再去做；第二个是因为晚睡，走上了常常吃夜宵的不归路，体重也增加了 1.5 公斤，这……这还得了！

【银】接上一条，感觉我现在的状态属于“伪拖延症”，不是不做事或者没事儿做，而是总忍不住同时去处理几件事，但这样不仅没有效率、不分主次，最终结果是每件事都会晚于预期，还非要付出休息时间去弥补。有这种情况的朋友也不妨自检一下。

【铜】了解我的朋友可能知道，我不是足球迷，最近也是我调整作息，对抗伪拖延症的最佳时机吧！

本期个人签名
睡眠和休息丧失了时间，却取得了明天的精力。

马修



虽然成功赶在《重装机兵 Xeno》发售前做好了红色梅卡瓦的模型、又第一时间买了该作的中文版，但是接下来便陷入了超忙碌的模式，以至于买来半个月依然是初始时的记录。

越是忙碌之时越能体会到便携功能的重要性，最近半个月玩得最多的，还是第一时间购入的《火纹无双》，还在慢慢刷历史模式，在上下班路上玩这种游戏，惬意而不枯燥。

所以没有意外的话，《无双大蛇 3》我大概会选 NS 版了，毕竟制作人也说会重视 NS 的体验，如此还是选择能随时随地玩的 NS 版了。

这次的 E3 展前发布会中，共有 3 款 NS 游戏、2 款 PS4 游戏被我列入必买清单。但看看两部机器上各种停留在开始进度存档的游戏……有点懵了。算了不纠结了，期待和买下本身也是一种游戏体验嘛。

本期个人签名
立个小目标：在《火纹》新作发售前，把《火纹无双》给完美了。

果汁



●感觉玩家和球迷的重叠度非常高，看到一堆人通宵看完 E3 后又开始通宵看球了。托世界杯的福我变成了周围朋友圈中作息最正常的人。

● E3 终于公布了几个期待游戏的发售日，虽然大部分都是 2019 年吧……《赛博朋克 2077》是我最期待的游戏，可惜连发售日也没有，不过我相信波兰人，一定近在眼前！《Anthem》是 2017 年公布预告片的时候就非常在意的游戏，最终还是被安排在了 2019 年发售，只希望不要走上《命运 2》的老路吧。任天堂的发布会虽然颇受争议，但公布的几个游戏都很对我胃口，《任天堂明星大乱斗》这种性质特异的格斗游戏以前从未尝试过，这次也想试一试了。要是能公布《异度神剑 2》的焰和光参战就好了，不过看惯例应该没什么可能性。

●《油彩军团 2》的 DLC 居然悄咪咪地就开卖了，E3 发布会没有当场公布也是绝了。整个 DLC 的内容非常满意，关卡很有挑战性，剧情也有意思，个人感觉比本篇的单人模式好多了。章鱼不愧曾是一霸，比搞笑属性的乌贼可靠多了。

本期个人签名
马娘天下第一！！

稀饭



【E3】在持续不断去了 5 年 E3 后，今年终于开始留在后方辅助，有遗憾的地方，但也有新鲜的体验，例如在办公室里和几位同事一起熬夜看发布会，和大家一起为了某款作品的现身而惊讶或欢呼，也是种很不错的体验——可惜忘了点一盘小龙虾来助助兴（笑）。

今年个人肯定是比较喜欢微软发布会的，毕竟 E3 看发布会，其实就是看个新鲜看个热闹，专业角度来讲，可能微软发布会仔细一想会有一些各种各样的问题，算不得十全十美，但仅仅作为玩家观众来说，真的是看得很开心。

相比起来，其他厂商给人的感觉就有点复杂，B 社专业度还是一如既往地低，上台讲话的制作人表现各种尬，更像是个粉丝集会，不过胜在有《辐射 76》，至于《老滚 6》就算了，等到 2022 年左右我可能会欢呼一下，现在为这个游戏感到兴奋简直是为时过早。除此之外，只有《荣耀战魂》的“烈火行军”新版本让我兴奋了一下——虽然我根本不玩这游戏，但胜在这次的新角色有文化认同感啊。除此之外，E3 上的正 GAME 很多，但真的让我觉得有所触动的，几乎一个都没有，就似乎我不在现场的时候，那些曾经很容易感染我的激情也完全不存在了。

就这样，E3 就结束了，下一场狂欢又要等一年，明明身处 E3 时并没有这么兴奋，但想到一年后的今天，却又禁不住暗暗期待。

或许等待着这场盛会的过程，才是最令我享受的地方，毕竟有时候比起事实，还是等待答案揭晓前的浮想联翩更让人心醉。

本期个人签名
要不要在《辐射76》发售之前找几个朋友约好在废土上共建美利坚？

梦叶

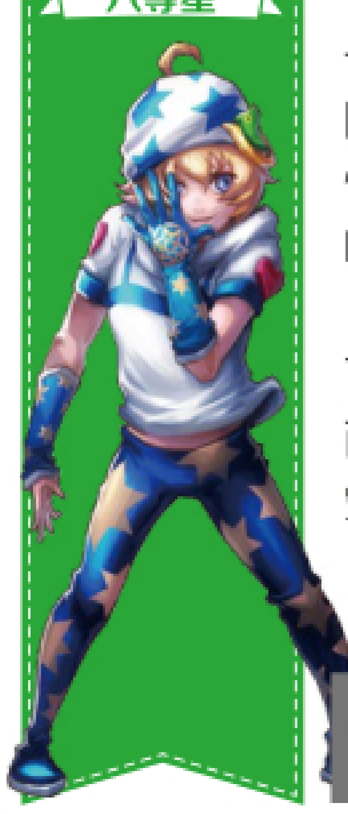


@在经历了实时全程 E3 发布会之后竟然出现了明显的时差综合症。实际表现为早上 6 点之前毫无睡意，6 点之后直接昏睡至中午，然后下午 2 点开始犯困直到下午 5 点左右。目前尚没有找到有效的解决方法，咨询过有 E3 前线报道经验的前辈，称这种状态起码需要一周的时间来调整……然而最可悲的是……我根本就没有前往 E3 现场啊～555。

@由于《王国之心 III》延到了 2019 年，所以年内自己“最期待”的（已确定发售日）作品无疑就平分成了《荒野大救赎 2》、《任天堂明星大乱斗 特别版》、《八道旅人》还有《漫威蜘蛛侠》。在看过育碧新 IP《星链 阿特拉斯之战》的实际表现后期待值也相应提升，希望阿育能今早公布后续实体 DLC 将我劝退（又或者是彻底拉入坑也不一定）。

本期个人签名
晚上贼精神！白天睡得香！

六等星



┣由于端午节要忙着 E3 特刊截稿，所以只能前一个周末回了趟西安。回家后和家里人去了趟水上乐园，自以为小时候在水边长大，对于水和太阳无所畏惧，结果回到深圳后背上被晒伤，火辣辣的疼。不过晒伤好了之后撕蜕下来的皮好爽啊！

┣本届 E3 卡普空再次成为了我心中的 MVP，旗下那么多经典 IP 随便搬一个出来都足够我兴奋半年，而且每次都不跳票也不缩水，这也是我吃那么多卡普空冷饭的原因。不得不承认如今出新 IP 反而真不如经典作品出续作来得反响大，所以宫崎老贼你为啥又搞新 IP 啊？

本期个人签名
Devil Trigger

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.6.15 — 2019.3.31

发售表迎来改版后首次重大危机，由于今年 E3 太过给力，使得游戏数量远远超过了两页可以容纳的范围，因此 2019 之后未定发售日的游戏本次将不会纳入下表，而一些独立游戏也只能删除为 E3 的新作空出位置了（苦笑）。

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

6月

15	PS4 XONE NS STEAM	乐高 超人总动员	LEGO The Incredibles	WB games	预计售价：429港币	动作	中文版	7岁
21	PS4 STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	预计售价：449港币	动作	中文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	预计售价：441港币	体育	中文版	全年龄
26	XONE	尼尔 自动人形 成神版	NieR:Automata BECOME AS GODS Edition	Square Enix	预计售价：299港币	动作角色扮演	英文版	17岁
28	NS	伊苏VIII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	预计售价：536港币	动作角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 XONE STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	预计售价：490港币	竞速	中文版	12岁
29	XONE NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	预计售价：268港币	动作	英文版	12岁
29	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	Bethesda	预计售价：470港币	主视角射击	中文版	17岁
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	预计售价：310港币	格斗	日文版	未定

7月

5	PS4 PSV	余命为零	ザンキゼロ	Spike Chunsoft	预计售价：511/483港币	角色扮演	日文版	17岁
12	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神狱塔 メリアスケルター2	Compile Heart	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	17岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	预计售价：521港币	角色扮演	日文版	15岁
13	3DS NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	预计售价：282港币	益智解谜	日文版	全年龄
19	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄

8月

2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	预计售价：496港币	益智解谜	日文版	未定
7	PS4 NS XONE	胡闹厨房2	Overcooked2	Overcookedgame	预计售价：196港币	动作	中文版	全年龄
9	PS4	如龙3	龙が如く 3	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	17岁
9	NS	雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋	レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀	Level-5	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄
9	NS	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	预计售价：212港币	动作	日文版	全年龄
10	PS4 XONE	麦登NFL19	Madden NFL 19	EA	预计售价：429港币	动作	中文版	12岁
10	PS4 XONE	少数幸运儿	We Happy Few	Gearbox	预计售价：429港币	动作冒险	英文版	17岁
14	PS4 STEAM XONE	行尸走肉 最终季	The Walking Dead: The Final Season	Telltale Games	预计售价：未定	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹 I：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹 II：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
23	PS4 NS	我的英雄学院 一人的正义	僕のヒーローアカデミア One's Justice	BNEI	预计售价：475港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	SEGA	预计售价：未定	模拟	中文版	未定
30	PS4 NS STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	预计售价：未定	格斗	英文版	未定
31	PS4 XONE	神界 原罪 II	Divinity: Original Sin II	Larian Studios	预计售价：未定	角色扮演	英文版	未定

9月

4	PS4 STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 NS STEAM	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：未定	格斗	日文版	12岁
7	PS4 XONE	NBA LIVE 19	NBA LIVE 19	EA	预计售价：未定	体育	英文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 XONE	NBA 2K19	NBA 2K19	2KSPORTS	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	15岁
14	PS4 XONE STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 XONE NS STEAM	无双大蛇3	无双OROCHI3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	17岁
28	PS4 XONE	FIFA 19	FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 XONE NS STEAM	洛克人11	Mega man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	英文版	12岁

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	490港币	桌面棋牌	中文版	全年龄
5	PS4 XONE	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	竜星のヴァルニール	Compile Heart	未定	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	未定	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
19	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	未定	格斗	中文版	未定
19	PS4 XONE	战地 5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	未定
23	PS4 XONE NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	439港币	音乐	中文版	全年龄
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	IO Interactive	468港币	动作冒险	英文版	未定
13	NS	精灵宝可梦 Let's Go！ 皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
14	PS4 XONE STEAM	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	动作冒险	中文版	未定

12月

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	格斗	中文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 XONE STEAM	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	398港币	动作冒险	中文版	12岁
秋	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龍が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圏	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	未定	动作	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	未定
年内	PS4	神笔艾修	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作	英文版	未定

1月

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
31	PS4 XONE STEAM	滥杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	468港币	主视角射击	英文版	未定



UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
对应3.0 版本更新内容！现已上市！
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
UCG
淘宝端扫码购买



DARK SOULS III
DESIGN WORKS
跨越无数时空终见证的魂的终焉
官方艺术设定集
一家齐整 传火不息
定价 158元
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
授权中文版
现已上市 扫码购买
UCG
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III



CAPCOM
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
Devil May Cry
Graphic Arts
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插画 全数收录！
开发秘闻与制作访谈 尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
UCG
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10余个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向
精品游戏视频节目推荐

○游年芳华
传统生化的绝响——
漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○复古专栏
游戏秘史、怀旧豆知识
魔改天地、时光放映机

○光盘收录
《生化危机》初代
30分钟开发花絮

更多精彩内容锐意制作中...

全彩大16开
136页以上/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元

THE GOD OF WAR ULTIMATE COLLECTION

战神 终极档案

现|已|降|临|人|间



精彩内容包括

●诸神传说
地中海的诸神国度
《战神》系列背景详析 希腊篇
从冰火创世纪到诸神黄昏
北欧神话的起源、辉煌与没落
凛冬已至
说说《战神》登场的九界神灵

●屠神画卷
纵横九大界域 ——《战神》全攻略
血染奥林匹斯 ——《战神》希腊篇白金攻略

●造神史诗
圣莫尼卡工作室—— 闻名于「战神」，不止于「希腊」
战争的回响 ——《战神》系列配音演员简介

以及更多精彩内容

全彩大16开
224页
精彩内容
+DVD光盘

定价 68元

淘宝端扫码购买



《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》

The Last Guardian™
他与它的 非凡故事
现已上架

「大鹫」艺术设定集 中文版

定价 228元

下期预告

游戏机实用技术 2018年7月A
总第445期

透攻解略 THE INCREDIBLES Mario Tennis Aces
乐高 超人总动员 | 马力欧网球ACE




UCG
Devil May Cry 5


NieR:Automata™
BECOME AS GODS Edition